GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 1692

Dark Souls III

PORADNIK DO GRY

Dark Souls III
poradnik do gry

autor: Norbert "Norek" Jędrychowski

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

ISBN: 978-83-8060-377-6

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A.

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Publikacja przeznaczona jest wyłącznie do użytku prywatnego. Nie może być sprzedawana, odsprzedawana lub udostępniana publicznie osobom trzecim bez pisemnej zgody GRY-OnLine S.A.

Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Poradnik w wersji WWW znajdziesz na stronie
www.gry-online.pl/S024.asp?ID=1692

kontakt@gry-online.pl

Spis treści

Dark Souls III - poradnik do gry

Podstawowe informacje

- O poradniku
- Sterowanie
- Ataki i ciosy specjalne
- Przymierza
- Ogniska
- Multiplayer
- Zakończenia
- Dark Souls III na skróty

Pytania i odpowiedzi

- Jaką klasę wybrać na początek?
- Jak rozwijać postać? (buildy)
- Jak pokonać kraby na Ofiarnej Drodze?
- Jak zresetować punkty umiejętności?
- Gdzie znaleźć ptasiego handlarza (Crow's Merchant)?
- Jak dostać się na dach Kapliczki Zjednoczenia bez kupowania klucza?
- Gdzie znaleźć wszystkie Fragmenty estusa?
- Jak dostać się do Niegasnącego Jeziora?
- Jak dostać się do Zapomnianych Grobów?
- Jak dostać się na Szczyt Arcysmoków?
- Gdzie znaleźć wszystkie Fragmenty kości nieumarłego?
- Jak odblokować wszystkie gesty?
- Jak tworzyć przedmioty z dusz bossów?
- Gdzie szybko zdobywać dusze?

Opis przejścia

- Mapa świata
- Cmentarz Popiołu
- Kapliczka Zjednoczenia
- Wysoka Ściana Lothric
- Wysoka Ściana Lothric - od ogniska Wieża na ścianie
- Kapliczka Zjednoczenia - wieża
- Osada Nieumarłych
- Osada Nieumarłych - od dużego placu, droga na wprost
- Osada Nieumarłych - od dużego placu, droga w prawo przez most
- Osada Nieumarłych - droga na dół
- Ofiarna Droga
- Ofiarna Droga - bagno
- Katedra Głębin - na zewnątrz
- Katedra Głębin - w środku
- Twierdza Farrona

Carthuskie Katakumby
Niegasnące Jezioro
Irithyll w Mroźnej Dolinie
Irithyll w Mroźnej Dolinie - od Kościoła Yorshki
Irithyll w Mroźnej Dolinie - droga do Anor Londo
Anor Londo
Lochy Irithyllu
Zbeszczeszczona Stolica - powrót do Lochów Irithyllu
Zbeszczeszczona Stolica - droga do Yhorma Giganta
Zamek Lothric
Ogród Zatraconego Króla
Zapomniane Groby
Wielkie Archiwa
Wielkie Archiwa - dachy
Szczyt Arcysmoków
Piec Pierwszego Płomienia

Bossowie

Iudex Gundyr
Vordt z Mroźnej Doliny
Toczony przez klątwę drzewiec
Kryształowy Mędrzec
Biskupi Głębin
Stróże Otchłani
Wielki Władca Wolnir
Stary Król Demonów
Pontyfik Sulyvahn
Aldrich, Pożeracz Bogów
Yhorm Gigant
Tancerka z Mroźnej Doliny
Oceiros, Zatracony Król
Czempion Gundyr
Zbroja zabójcy smoków
Lothric i Lorian
Starożytna wiwerna
Bezimienny Król
Dusza Pogorzelisk

Questy i NPC

Yoel (Yoel of Londor)
Yuria (Yuria of Londor)
Siegward (Siegward of Catarina)
Niezłomny Łata (Unbreakable Patches)
Ludleth (Ludleth of Courland)
Greirat (Greirat of the Undead Settlement)
Cornyx (Cornyx of the Great Swamp)
Anri (Anri of Astora)
Sirris (Sirris of the Sunless Realms)
Leonhard
Orbeck (Orbeck of Vinheim)

Eygon (Eygon of Carim)
Irina (Irina of Carim)
Karla
Velka - odpuszczanie grzechów
Hawkwood

Dark Souls III - wymagania sprzętowe

Dark Souls III - poradnik do gry

W poradniku do gry *Dark Souls 3* znajdziesz wszystko co potrzebne do ukończenie tego trudnego i rozbudowanego tytułu. **Pierwsza część poradnik wyjaśnia wszystkie najważniejsze mechaniki rozgrywki.** Dowiesz się z niej, jak poruszać się po świecie, jak walczyć, co jest potrzebne do ulepszania przedmiotów czy jak rozwijać swoją postać. **Druga część poradnika to rozbudowany opis przejścia, który przeprowadzi cię przez wszystkie niebezpieczne krainy *Dark Souls 3*.** Zostały w nim opisane również wszystkie sekrety, które można znaleźć podczas podróży. W poradniku znajdziesz też **rozdział poświęcony postaciom niezależnym**. Czytając go dowiesz się co zrobić, żeby doprowadzić historię każdego z bohaterów do same końca. Ostatni, ale wcale nie mniej ważny, jest **rozdział poświęcony walkom z bossami**. Znajdziesz tam szczegółowe strategie walki, dzięki którym, nawet najtrudniejsi przeciwnicy padną martwi przed twoim bohaterem.

Dark Souls 3 to trzecia część osadzonego w realiach fantasy, mrocznego RPG akcji studia From Software. Tytuł utrzymany jest w klimacie poprzednich części serii, ale oferuje nowe lokacje, nowych przeciwników i bossów, a także niedostępne wcześniej bronie, zbroje i przedmioty. Wprowadza również liczne usprawnienia do systemu walki.

Poradnik do gry *Dark Souls 3* zawiera:

- Opis systemu walki, rzemiosła i magii;
- Dokładny opis przejścia gry;
- Lokalizację wszystkich sekretów;
- Strategie walki z bossami;
- Informacje na temat postaci niezależnych;

Norbert "Norek" Jędrychowski (www.gry-online.pl**)**

Podstawowe informacje

O poradniku

Dark Souls III to gra rozbudowana, która w wielu miejscach rozgałęzia się w różnych kierunkach. Niemożliwe jest więc zaprezentowanie "jedynej słusznej drogi" i sposobu, w jaki powinno się eksplorować dane miejsca. Niemniej jednak w niniejszym poradniku kolejne lokacje zostały opisane w sposób pozwalający na odwiedzenie wszystkich ważnych miejsc. Posłużono się rozłożeniem opisu względem charakterystycznych miejsc (np. **Kapliczka Zjednoczenia - wieża**) oraz przełomowych wydarzeń. Dzięki takiej konstrukcji gracz korzystający z poradnika trafi do wszystkich znajdujących się w grze lokacji, a w nich samych odszuka najważniejsze przedmioty, bohaterów i przeciwników. Walki z bossami stanowią osobną część poradnika, podobnie jak całość questów związanych z napotkanymi postaciami.

Poradnik został przygotowany w oparciu o wersję gry **1.01**.

Oznaczenia kolorystyczne

Do wyróżnienia najważniejszych miejsc, postaci, przeciwników i przedmiotów użyto następujących oznaczeń:

- kolor **pomarańczowy** - oznaczenie postaci niezależnych,

- kolor **zielony** - oznaczenie nazw przedmiotów,

- kolor **brązowy** - oznaczenie przeciwników oraz bossów,

- pogrubienie - oznaczenie ważniejszych miejsc, lokacji i nazw

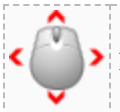
Sterowanie

PC

Ruch

	Poruszanie się
	Chód
	Sprint/krok w tył/przewrót
	Skok (podczas sprintu)

Sterowanie kamerą

	Poruszanie kamerą
	Namierzenie celu

Zmiana wyposażenia

	Zmiana zaklęcia
	Zmiana szybkiego przedmiotu
	Zmiana broni w prawej ręce
	Zmiana broni w lewej ręce

Atak

	Atak (prawa ręka)
	Silny atak (prawa ręka)
	Atak (lewa ręka)
	Silny atak (lewa ręka)
	Użyj przedmiotu
	Interakcja
	Broń dwuręczna

Sterowanie w menu

	Otwórz menu
	Otwórz menu gestów
	Zatwierdź
	Anuluj
	Zmień zakładkę (w lewo)
	Zmień zakładkę (w prawo)
	Funkcja 1
	Funkcja 2
	Funkcja 3
	Przewiń okno

	Sortuj
	Otwórz menu pomocy

XONE

Ruch

	Poruszanie się
	Sprint/krok w tył/przewrót
	Skok (podczas sprintu)

Sterowanie kamerą

	Poruszanie kamerą
	Namierzenie celu

Zmiana wyposażenia

	Zmiana zaklęcia
	Zmiana szybkiego przedmiotu
	Zmiana broni w prawej ręce
	Zmiana broni w lewej ręce

Atak

	Atak (prawa ręka)
	Silny atak (prawa ręka)
	Atak (lewa ręka)
	Silny atak (lewa ręka)
	Użyj przedmiotu
	Interakcja
	Broń dwuręczna

Sterowanie w menu

	Otwórz menu
	Otwórz menu gestów
	Zatwierdź
	Anuluj
	Zmień zakładkę (w lewo)
	Zmień zakładkę (w prawo)
	Funkcja 1
	Funkcja 2
	Funkcja 3
	Sortuj

PS4

Ruch

	Poruszanie się
	Sprint/krok w tył/przewrót
	Skok (podczas sprintu)

Sterowanie kamerą

	Poruszanie kamerą
	Namierzenie celu

Zmiana wyposażenia

	Zmiana zaklęcia
	Zmiana szybkiego przedmiotu
	Zmiana broni w prawej ręce
	Zmiana broni w lewej ręce

Atak

	Atak (prawa ręka)
	Silny atak (prawa ręka)
	Atak (lewa ręka)

	Silny atak (lewa ręka)
	Użyj przedmiotu
	Interakcja
	Broń dwuręczna

Sterowanie w menu

	Otwórz menu
	Otwórz menu gestów
	Zatwierdź
	Anuluj
	Zmień zakładkę (w lewo)
	Zmień zakładkę (w prawo)
	Funkcja 1
	Funkcja 2
	Funkcja 3
	Sortuj

Ataki i ciosy specjalne

Dark Souls III ma dość złożony system walki, na który składa się spora liczba ruchów i ataków. Całą grę można przejść nie korzystając z większości z nich, ale warto się ich nauczyć, gdyż często mogą znacznie ułatwić starcia z konkretnymi przeciwnikami.

- Cios z góry
- Pchnięcie od tyłu (backstab)
- Atak z wyskoku
- Atak po przewrocie
- Kopnięcie
- Kontratak
- Umiejętności broni

Cios z góry

Uderzenie to przydatne jest w przypadku, gdy przeciwnik znajduje się pod Tobą. Zamiast zeskakiwać obok niego, ryzykując utratę życia, zeskocz prosto na niego, przy okazji zadając mu spore obrażenia.

1. Stojąc powyżej miejsca, w którym znajduje się przeciwnik (np. nad krawędzią) zablokuj na nim kamerę.

2. Zeskocz na dół, mając przygotowaną broń.

3. W powietrzu, tuż przed spadnięciem na wroga wykonaj normalny atak (szybki cios). Twoja postać spadnie na przeciwnika, wbijając go w ziemię. W wielu przypadkach spowoduje to także chwilowe ogłuszenie, które koniecznie wykorzystaj.

Pchnięcie od tyłu (backstab)

Najlepszy z prezentowanych tutaj ataków. Uderzenie od tyłu pozwala na zadanie bardzo dużych obrażeń, opatrzone jest także animacją, podczas której Twoja postać przez chwilę pozostaje nieczuła na jakiekolwiek ataki.

1. Powoli podejdź do przeciwnika i namierz go. Musisz znajdować się na tym samym poziomie, a przeciwnik musi być nieświadomy Twojej obecności.

2. Będąc dokładnie za plecami wykonaj lekki atak, nic więcej.

Prawdziwa przydatność tego ataku objawia się podczas walk z przeciwnikami. Wtedy również możesz wykonywać ciosy od tyłu, w wielu przypadkach znaczaco ułatwiając walkę. Aby było to możliwe wykonuj uniki w taki sposób, aby znaleźć się za plecami przeciwnika. Masz wtedy niewielką ilość czasu, aby szybko wyprowadzić najzwyklejszy cios. Jeżeli Ci się to uda Twoja postać wykona pchnięcie opatrzone animacją.

Pamiętaj tylko, że ataku tego nie można wykonać na wszystkich przeciwnikach (głównie tych niepodobnych do ludzi i przewyższających znacznie swoimi rozmiarami postać gracza).

Atak z wyskoku

Ten atak przydatny jest, gdy chcesz szybko dobiec do przeciwnika i zniwelować dzielącą was odległość. Pozwala także na zadanie dużych obrażeń, chociaż przy nieudanym ataku pozostawia Cię wrażliwym na kontratak.

1. Biegnij sprintem w stronę przeciwnika.

2. W trakcie sprintu jednocześnie wciśnij przycisk odpowiedzialny za przygotowanie silnego ataku i drugi, odpowiedzialny za atak bronią trzymaną w prawej ręce. Twoja postać powinna wykonać skok, zakończony atakiem wbijającym przeciwnika w ziemię.

Atak po przewrocie

Atak ten pozwala na wykonanie uniku, po którym następuje od razu atak. Dobrze sprawdza się podczas walki więcej niż z jednym przeciwnikiem - odskakujesz od jednego w stronę drugiego, od razu wykonując atak.

1. Wykonaj przewrót (biegnąc w stronę przeciwnika wciśnij przycisk odpowiedzialny za unik, postać zacznie toczyć się po ziemi).

1A. Biegnąc sprintem wykonaj podskok. Po nim postać automatycznie wykona przewrót i zacznie toczyć się po ziemi.

2. W trakcie przewrotu, przed jego zakończeniem, wykonaj szybki atak bronią trzymaną w prawej ręce.

Kopnięcie

Kopnięcie pozwala na odepchnięcie przeciwnika, a w przypadku wrogów posiadających tarczę możesz w ten sposób przełamać ich obronę, aby następnie wyprowadzić cios prosto w odkrytego nieprzyjaciela.

1. Stań przodem do namierzonego przeciwnika.

2. Jednocześnie wciśnij przycisk odpowiadający za poruszanie się do przodu oraz za atak bronią znajdująca się w prawej ręce. Przytrzymanie przez ułamek sekundy obu przycisków powinno ułatwić wykonanie kopnięcia.

Kontratak

Jeżeli walczysz z pomocą tarczy powinieneś koniecznie nauczyć się jak parować przeciwnika i wykonywać potem miażdżąca kontrę. Potrzebujesz do tego tarczy, która posiada umiejętność Odparcie (sprawdź w jej opisie, zwykle są to niewielkich rozmiarów tarcze).

1. Ustaw się przed przeciwnikiem. Nie możesz być zbyt daleko, odległość ciosu jest wystarczająca.

2. Schowaj się za tarczą.

3. W chwilę po tym, gdy przeciwnik wyprowadzi atak, a tuż przed jego zakończeniem, możesz wykonać parowanie. W tym celu, będąc za osłoną tarczy, wciśnij przycisk odpowiedzialny za silny atak (w połączeniu z bronią trzymaną w prawej ręce). Wystarczy tylko

wcisnąć przycisk lub, jeżeli nie chowasz się za osłoną, wspomniany przycisk oraz przycisk odpowiadający za atak bronią trzymaną w lewej ręce (w tym wypadku tarczą) jednocześnie. Spowoduje to odepchnięcie tarczy, a jeżeli wykonane zostanie tuż przed atakiem przeciwnika będziesz miał otwarte pole do ataku.

4. Wykonaj szybki cios. Zaraz po bloku przeciwnik jest podatny na atak, który zada mu bardzo duże obrażenia (opatrzone jest to odpowiednią animacją).

Uwaga: Jeżeli animacja nie nastąpiła oznacza to, że spóźniłeś się z atakiem lub wykonałeś go o ułamek sekundy za wcześnie (gra musi "załapać", że przeciwnik został skontrowany).

Umiejętności broni

Każdą bronią możesz wykonywać specjalny atak, który zabiera punkty skupienia. Dla różnych rodzajów broni wykonywane są one w ten sam sposób, mają one jednak inny skutek (sprawdzisz go w opisie danej broni lub tarczy).

1. W przypadku broni trzymanej w lewej ręce oraz tarczy przytrzymaj jednocześnie przycisk odpowiadający za silny atak oraz za atak lewą ręką (podobnie, jak w przypadku kontrataku). Spowoduje to wykonanie umiejętności specjalnej (np. duże tarcze pozwalają na odepchnięcie przeciwnika).

2. W przypadku broni głównej, trzymanej w prawej ręce, musisz zrezygnować z broni w lewej ręce (przełącz się na trzymanie broni oburącz). Następnie wykonaj silny atak w połączeniu z przyciskiem odpowiedzialnym za atak w lewej ręce. Spowoduje to wykonanie umiejętności związanej z główną bronią (np. przejście do postawy) - jeżeli atak od razu nie nastąpił, po przejściu do odpowiedniej postawy, wykonaj normalny atak (sekwencja jest następująca: przełączenie broni na trzymanie oburącz, wykonanie silnego ataku w połączeniu z jednoczesnym atakiem bronią trzymanej w lewej ręce, po przejściu do postawy normalny atak bronią trzymaną w prawej ręce).

Przymierza

Znak przymierza zwykle otrzymujesz od jego lidera, żywego lub martwego.

Przymierza to specjalne ugrupowania, które powiązane są głównie z rozgrywką multiplayerową. Zależnie od wybranego przymierza będziesz mógł atakować graczy innego, bądź pomagać graczom z tego samego przymierza i zwiększać swoją rangę w danym przymierzu. Wiążą się z tym różne bonusy i możliwość zdobycia specjalnych przedmiotów. Aby dołączyć do jakiegoś przymierza musisz mieć odpowiedni znak takiego przymierza, który możesz znaleźć w świecie gry lub otrzymać go od konkretnej postaci. Pomiędzy przymierzami możesz się przełączać i w ten sposób zmieniać je w dowolnym momencie. Wystarczy aktywować odpowiedni znak w menu ekwipunku.

Lista przymierzy:

- Wojownicy słońca
- Droga błękitu
- Błękitni strażnicy
- Ostrza mrocznego księżyca

- Palce Rosarii
- Kopiący kurhany
- Ogary Farrona
- Wierni Aldricha

Wojownicy słońca

Sekretny pokój, do którego dostaniesz się przez dziurę w podłodze, piętro wyżej.

Odpowiedni przedmiot znajdziesz w lokacji **Osada Nieumarłych**. Po znalezieniu się na dużym placu, na którym przy ognisku klęczy duża kobieta (pierwsze spotkanie z tym przeciwnikiem), a wokół stoi sporo innych wrogów możesz udać się na wprost, bądź w prawo, przez most. Wybierz tą pierwszą drogę i wejdź do budynku przez drzwi z lewej strony. Na tym samym poziomie znajdź dziurę w podłodze i zeskocz do pomieszczenia poniżej.

Droga błękitu

Przedmiot wręczy Ci **Emma** w lokacji **Wysoka Ściana Lothric**. Szukaj jej w katedrze naprzeciwko miejsca walki z bossem. Porozmawiaj z nią dwukrotnie.

Błękitni strażnicy

Ten znak otrzymasz w lokacji **Ofiarna droga**. Wystarczy, że przy pierwszym spotkaniu z **Anri** oraz **Horacem** porozmawiasz z każdym z nich. Okazję do tego będziesz miał przy ognisku **Forteca w połowie drogi**.

Ostrza mrocznego księżyca

Po dostaniu się na wieżę, która po użyciu dźwigni przeniesie się do góry, tuż przed ognisko w lokacji **Anor Londo**. Będąc na górze zejdź po schodach na dół (gdy wieża umożliwia wejście do **Anor Londo**). W miejscu pokazanym na screenie znajdziesz inną wieżę, w której otrzymasz znak przymierza. Aby się do niej dostać musisz po prostu przejść przez niewidzialny most - skieruj swoją postać tak, jakby miała spaść w przepaść. Przechodząc po moście (wrażenie lewitacji w powietrzu) możesz dojść na drugą stronę i tam porozmawiać z przywódczynią przymierza. Jeżeli wcześniej otrzymałeś od **Sirris gest Lojalność mrocznego księżyca** będziesz mógł uklęknąć - otrzymasz wtedy znak przymierza.

Palce Rosarii

Sala Rosarii - umożliwia dołączenie do przymierza oraz zresetowanie statystyk.

Rosarię znajdziesz w **Katedrze Głębin**. Aby dotrzeć do jej sypialni musisz wyjechać windą na górę, a następnie zeskoczyć niżej z rusztowań umieszczonych tuż pod dachem (dokładny opis zawarty został w rozdziale **Katedra Głębin - w środku (Wjazd na górę)**. Postać umożliwia również ponowne rozdanie cech, a więc zresetowanie wszystkich umiejętności i przydzielenie ich od nowa, wedle uznania. Uważaj jednak, gdyż opcja ta dostępna jest tylko 5 razy. Możesz również zmienić wygląd swojej postaci przy pomocy **Rosarii**.

Uwaga: Dołączenie do tego przymierza może uniemożliwić wykonanie do końca questu **Sirris**.

Kopiący kurhany

Miejsce, w który możesz po raz pierwszy otrzymać znak przymierza.

Lokacja Osada **Nieumarłych**. Po znalezieniu się na dużym placu, na którym przy ognisku klęczy duża kobieta (pierwsze spotkanie z tym przeciwnikiem), a wokół stoi sporo innych wrogów możesz udać się na wprost, bądź w prawo, przez most. Wybierz tą drugą drogę. Zaraz za mostem obejdź budynek, z którego wnętrza wyszło dwóch przeciwników (droga w prawo, za przeszkodami). Znajdziesz się na wąskiej drodze, skąd z dachu będą do Ciebie strzelać przeciwnicy. Wyjdź po drabinie i zeskocz niżej, maksymalnie z prawej strony wspomnianego dachu. Spotkasz tam postać, która niesie na plecach klatkę - podejdź do niej i wejdź do środka (interakcja). Zostaniesz przeniesiony do lokacji, w której możesz otrzymać znak przymierza. Zrób to zanim pokonasz bossa znajdującego się w tej lokacji (**Toczony przez klątwę drzewiec**).

Uwaga: Jeżeli przegapisz to przymierze znak możesz zawsze otrzymać od **Sirris**, przy zakończeniu jej zadania.

Ogary Farrona

Wilk Farrona dający znak konwentu.

Ten znak możesz otrzymać w **Twierdzy Farrona**, od wilka leżącego przy ognisku **Wilk Farrona**. Miejsce to dostępne jest z dolnej partii lokacji (budynek z długą drabiną). Powyżej tego miejsca znajduje się miniboss - w przypadku problemów z dotarciem tutaj zobacz dokładną ścieżkę w rozdziale poświęconym **Twierdzy Farrona**.

Wierni Aldricha

Martwy arcybiskup "wręczy Ci" znak przymierza.

Ostatniego przymierza szukaj w lokacji **Irithyll w Mroźnej Dolinie** (w niniejszym poradniku jest to rozdział **Irithyll w Mroźnej Dolinie - droga do Anor Londo**). Zaraz za placem z gigantami wejdziesz do budynku prowadzącego po schodach do góry. Będąc jeszcze na dole odbij w lewo od tych schodów i postukaj bronią w ścianę, szukając iluzorycznej ściany. Gdy ją odkryjesz drabina zaprowadzi Cię na dół, gdzie musisz pokonać dwie rozszalałe bestie. Po walce w rogu pomieszczenia pomódl się przy ciele arcybiskupa.

Ogniska

Ogniska to punkty orientacyjne oraz miejsca odpoczynku.

Ogniska to specjalne miejsca, rozmieszczone w każdej lokacji. Stanowią one swego rodzaju punkty kontrolne, oddzielające kolejne części dużej lokacji i pozwalające na szybkie podróżowanie pomiędzy miejscówkami. W każdej lokacji dostępnych jest określona ilość ognisk, które początkowo są zablokowane. Podczas mijania danego ogniska nie zapomnij więc o jego zapaleniu, aby stało się dostępne jako punkt szybkiej podróży.

Przy ognisku możesz również odpoczywać. Wiąże się to z uzupełnieniem zdrowia oraz punktów skupienia, a także fiolek uzupełniających oba te parametry. Podczas odpoczynku zapisujesz także miejsce, w którym się odrodzisz w przypadku śmierci lub skorzystania z przedmiotu przenoszącego do ogniska - zawsze będzie to ostatnio odwiedzone ognisko. Odpoczynek niesie za sobą również jedną negatywną cechę, jaką jest odrodzenie się większości potworów (z pominięciem bossów oraz unikalnych przeciwników).

Ognisko daje także możliwość szybkiej podróży. Z dowolnego ogniska możesz przenieść się do innego, wcześniej odkrytego, niezależnie od tego czy znajduje się w tej samej, czy innej lokacji.

Dostrajanie czarów to kolejna możliwość dostępna przy ognisku. Pozwala ona na przypisywanie i wymienianie czarów, z których może korzystać Twoja postać.

Ostatnią możliwością jest skorzystanie ze skrytki i pozostawienie w niej niepotrzebnych w danej chwili przedmiotów. Są one dostępne podczas kolejnych odwiedzin lub po skorzystaniu z ogniska znajdującego się w innym miejscu.

Specjalnym rodzajem ogniska jest to dostępne w **Kapliczce Zjednoczenia**. Możesz przy nim palić znalezione **Fragmenty kości nieumarłego**. Zwiększasz w ten sposób poziom ogniska (maksymalnie na 10 poziom), co przekłada się na wzmocnienie działania **Butelek estusa** oraz **Popielnych butelek estusa**.

Poniżej znajduje się spis wszystkich lokacji i każdego ogniska

Cmentarz Popiołu

1. Kapliczka Zjednoczenia
2. Cmentarz Popiołu
3. Iudex Gundyr
4. Zapomniane groby
5. Czempion Gundyr

Wysoka Ściana Lothric

1. Wysoka Ściana Lothric
2. Wieża na ścianie
3. Vordt z Mroźnej Doliny
4. Tancerka z Mroźnej Doliny
5. Oceiros, Zatracony Król

Osada Nieumarłych

1. Podnóże Wysokiej Ściany
2. Osada Nieumarłych
3. Podnóże klifu
4. Walący się most
5. Jama Pustych

Ofiarna Droga

1. Ofiarna Droga
2. Forteca w połowie drogi
3. Puszcza Ukrzyżowań
4. Kryształowy Mędrzec
5. Twierdza Farrona
6. Ruiny twierdzy
7. Okolice Twierdzy Farrona
8. Stary wilk z Farron
9. Stróże Otchłani

Katedra Głębin

1. Katedra Głębin
2. Kaplica Oczyszczania
3. Biskupi Głębin
4. Sypialnia Rosarii

Carthuskie katakumby

1. Wielki Władca Wolnir
2. Opuszczony grobowiec
3. Przedpokój Starego Króla
4. Demoniczne Ruiny
5. Stary Król Demonów

Irithyll w Mroźnej Dolinie

1. Irithyll w Mroźnej Dolinie
2. Centralny Irithyll
3. Kościół Yorshki

4. Odległa posiadłość
5. Pontyfik Sulyvahn
6. Zbiornik z wodą
7. Anor Londo
8. Wieża więzienna
9. Aldrich, Pożeracz Bogów

Lochy Irithyllu

1. Lochy Irithyllu
2. Zbeszczeszczona Stolica
3. Yhorm Gigant

Zamek Lothric

1. Zamek Lothric
2. Smocze Koszary
3. Zbroja zabójcy smoków
4. Wielkie Archiwa
5. Książęta bliźniacy

Szczyt Arcysmoków

1. Szczyt Arcysmoków
2. Mauzoleum Smoczego Rodu
3. Wielka Dzwonnica
4. Bezimienny Król

Piec Pierwszego Płomienia

1. Kapliczka bez płomienia
2. Piec Pierwszego Płomienia

Multiplayer

Grając w ***Dark Souls III*** możesz współpracować z innymi graczami, najeżdżać ich światy lub samemu być najeżdżany. Niezbędne do tego jest oczywiście połączenie internetowe i gra w trybie online, a w przypadku samej mechaniki gry - bycie "rozżarzonym" (stan po zabiciu bossa lub po użyciu **Żaru**). Dopiero wtedy zaczniesz widzieć znaki przywołania oraz będziesz mógł używać przedmiotów multiplayerowych.

Uwaga: W grze offline również występuje rozróżnienie na to, czy jesteś "rozżarzony", czy też nie. Związane jest to z możliwością przyzywania NPC-ów do pomocy, w niektórych miejscach, a także pomagania im lub bycia przez nich atakowanym.

Wzywanie pomocy

Najprościej jest wezwać kogoś do pomocy. Znaki przywołania (różnego koloru) znajdziesz najczęściej gęsto rozsiane przed arenami prowadzącymi do bossów. Zostawiają je inni gracze, których możesz wezwać do swojego świata. Pomogą oni w walce z bossem, jednakże mogą podczas niej zginąć. To Ty powinieneś jednak najbardziej uważać, aby nie zginąć, gdyż walka toczy się do momentu, do którego żyjesz. Z tego względu osoby przyzwane do pomocy powinny wziąć ciężar potyczki na siebie, pozwalając Ci przeżyć walkę. Jeżeli zginiesz wezwani do pomocy gracze są odsyłani i nie mogą "dobić" bossa dla Ciebie.

Możesz wezwać do pomocy dwóch graczy. Wezwanie trzeciego wiąże się z koniecznością użycia **Wysuszonych palców** (do kupienia u **Opiekunki Kapliczki**). Pamiętaj, że im więcej pomocników, tym więcej punktów życia mają przeciwnicy.

Bycie wzywanym

Aby być wezwanym musisz zakupić u **Opiekunki Kapliczki** **Biały steatytowy rysik**. Następnie wystarczy użyć go w dowolnym miejscu

(ponownie, zwykle przed areną z bossem), aby zostawić tam swój znak. Jeżeli ktoś Cię wezwie zostaniesz przeniesiony do jego świata jako duch. Nie możesz wtedy podnosić przedmiotów, jednakże normalnie zdobywasz dusze. Po pokonaniu bossa zostaniesz odesłany z powrotem, spełniając obowiązek (zostaniesz nagrodzony **Żarem**).

Uwaga: Jeżeli zabijesz bossa w czyimś świecie przed pokonaniem go we własnym to po powrocie nadal będziesz musiał to zrobić. Zabicie bossa liczy się w świecie hosta.

Najeżdżanie innych światów

Najeżdżając innego gracza Twoim głównym celem jest jego zabicie. Pamiętaj tylko, że Butelek estusa będziesz miał o połowę mniej niż normalnie.

Jako fantom możesz nie tylko pomagać, ale również atakować innych graczy. Nagroda jaką otrzymasz za pokonanie ich w ich świecie zależy od przymierza, którego znak aktualnie nosisz. Aby najechać czyjś świat podążaj questem **Leonharda** - otrzymasz od niego pierwsze **Pęknięte czerwone kule oka**, a w dalszej części **Czerwoną kulę oka**, której możesz używać do woli. Gdy to zrobisz zostaniesz przeniesiony do losowo wybranej osoby, a Twoim celem będzie jej zabicie.

Innym sposobem na pojedynek jest pozostawienie znaku inwazji po skorzystaniu z **Czerwonego steatytowego rysika**. Znajdziesz go przed **Sypialnią Rosarii**, przy białym robaku. Pozwala na zostawianie na ziemi śladu przywołania. Jeżeli inny gracz będzie się chciał z Tobą pojedynkować zostaniesz wtedy przeniesiony do jego świata.

Ustawianie hasła

W menu gry możesz ustawić hasło. Pozwoli Ci ono na ominięcie limitu poziomów, jaki obowiązuje podczas przywoływania, czy bycia przywoływanym (+-10 poziomów). Jeżeli ustawisz to samo hasło z inną osobą, będziecie wtedy mogli korzystać z przywołania, niezależnie od waszych leveli. Jeśli potrzebujesz pomocy zostaw wtedy zwyczajnie swój znak, korzystając z **Białego steatynowego rysika**. Jako osoba, która ma zostać przywołana, znajdź odpowiedni znak w swoim świecie, a następnie podaj wcześniej ustalone hasło.

Przymierza

Ktoś atakuje Ciebie, Twój sojusznik atakuje jego.

Rozgrywka multiplayerowa silnie związana jest z przymierzem, do jakiego należysz. W zależności od tego wzywanie i inwazja może mieć różny efekt. Ponadto za udane pokonanie przeciwnika otrzymasz przedmiot odpowiedni dla danego konwentu (np. **Palce Rosarii**).

Droga błękitu - gdy zostaniesz zaatakowany przez nieprzyjaciela automatycznie otrzymasz także wsparcie innego gracza, jako Twojego sojusznika.

Błękitni strażnicy, **Ostrza mrocznego księżyca** - zostaniesz automatycznie wezwany do pomocy graczowi, który jest w przymierzu Droga błękitu i został zaatakowany.

Wojownicy słońca - nagrodę w tym przymierzu otrzymasz, gdy pomożesz innemu graczowi zabić bossa w jego świecie.

Kopiący Kurhany - w tym przymierzu Twoim celem jest zabicie gracza. Jednakże możesz atakować również jego przeciwników. Oznacza to, że możesz być sojusznikiem lub wrogiem. Albo być przez chwilę sojusznikiem, aby zaatakować hosta w najmniej odpowiednim dla niego momencie i szybko go zabić.

Wierni Aldricha, **Ogary Farrona** - w tym przymierzach będziesz automatycznie wzywany, aby zaatakować gracza, który wszedł do danej lokacji (odpowiednio **Irithyll w Mroźnej Dolinie** oraz **Twierdza Farrona**).

Palce Rosarii - typowo nastawiony na inwazję kowenant. Twoim celem jest zabicie przeciwnika i tylko wtedy otrzymasz nagrodę i spełnisz swój obowiązek.

Zakończenia

Dark Souls III może zostać ukończone na 4 różne sposoby. Zasadniczo nie zmienia się ostatnia walka, a jedynie wyświetlony po jej ukończeniu filmik. Poniżej wszystkie dostępne zakończenia, wraz z kolejnymi krokami, jakie muszą zostać podjęte do ich odblokowania.

To Link the First Flame

Jest to podstawowe i domyślne zakończenie, które nie wymaga wcześniejszego przygotowania. Należy w nim pokonać **Duszę Pogorzelisk**, ostatniego bossa, a następnie zapalić ognisko.

The End of Fire

Iluzoryczna ściana w ciemnej wersji Kapliczki Ognia.

1. Udaj się do lokacji **Zapomniane Groby**, a następnie pokonaj w niej bossa **Czempiona Gundyra**.

2. Wejdź do ciemniejszej wersji **Kapliczki Zjednoczenia**. Przejdź do miejsca, w którym normalnie znalazłbyś **Irinę** i zniszcz znajdującą się tam iluzoryczną ścianę. Za nią znajdziesz **Oczy strażniczki ognia**.

3. Wróć do normalnej **Kapliczki Zjednoczenia** i porozmawiaj ze **Strażniczką Ognia**. Następnie oddaj jej znalezione oczy i wyczerp dialog, wybierając opcję "tak".

4. Pokonaj **Duszę Pogorzelisk**, ale nie zapalaj ogniska.

5. Zamiast tego podejdź do ogniska, obok którego znajdziesz znak przywołania **Strażniczki Ognia**.

6. Oglądnij cutscenkę, nie atakując **Strażniczki Ognia** do samego końca.

Uwaga: To zakończenie może zostać cofnięte, jeżeli po oddaniu **Strażniczce Ognia** jej oczu zabijesz ją przed ukończeniem gry. Spowoduje to "wymazanie" jej pamięci.

The End of Fire - wersja alternatywna

Wypełnij wszystkie założenia poprzedniego zakończenia. Jedyna różnica polega na tym, że podczas cutscenki powinieneś (gdy ekran ciemnieje przez kilka sekund) zaatakować **Strażniczkę Ognia**.

Usurpation of Fire

Ceremonia zaślubin jest niezbędna do aktywowania tego zakończenia.

Jest to najbardziej wymagające zakończenie i aby je odblokować musisz wypełnić cały szereg założeń, związanych z questem **Yoela**, **Yurii** oraz **Anri**.

1. Odszukaj **Yoela** zaraz po przeniesieniu się do **Osady Nieumarłych**. Znajdziesz go przy krawędzi, na wprost bramy, którą wchodzisz na teren osady.

2. Porozmawiaj z **Yoelem** w **Kapliczce Zjednoczenia**.

3. Wydobądź prawdziwą siłę pięć razy. Otrzymasz wtedy do swojego ekwipunku 5 **Mrocznych pieczęci**. Aby kontynuować quest musisz zrobić to przed zabiciem **Stróży Otchłani** i śmiercią **Yoela**. Ponadto, nie możesz w żadnej chwili skorzystać z usług **Strażniczki Ognia** i wyleczyć **Mrocznej pieczęci** - spowoduje to przedwczesne zakończenie zadania.

4. Znajdź **Anri** i **Horace'a** w lokacji **Ofiarna Droga**, przy ognisku **Twierdza w połowie drogi**. Porozmawiaj z nimi.

5. Porozmawiaj z **Anri** i **Horacem** w **Kapliczce Zjednoczenia** po pokonaniu **Biskupów Głębin**.

6. Znajdź **Anri** dwukrotnie w **Carthuskich Katakumbach**. Nie mów jej o miejscu pobytu **Horace'a**, jeżeli go znalazłeś.

7. W **Carthuskich Katakumbach** zrzuć na dół drewniany most. Dostaniesz się po nim do **Niegasnącego Jeziora**. Znajdź w nim **Horace'a** i zabij go, nie mówiąc o tym **Anri**.

8. Znajdź **Anri** w **Irithyll w Mroźnej Dolinie** przy ognisku **Kościół Yorshki**. Porozmawiaj z nią i opuść ten teren nie zabijając skrytego pomiędzy figurami zabójcy z Londoru.

9. Po zabiciu **Pontyfika Sulyvahna** udaj się do **Kapliczki Zjednoczenia** i porozmawiaj z **Yurią**. Powinna Cię w tym momencie poinformować o słudze, oczekującym w świątyni.

10. W lokacji **Irithyll w Mroźnej Dolinie** udaj się do miejsca przed obrotową wieżą, które prowadzi do **Anor Londo**. Znajdziesz tam przejście z prawej strony (za fałszywą statuetką), prowadzące do świątyni. Przed zejściem weź od sługi miecz, a następnie użyj go przy ołtarzu z ciałem **Anri**.

11. Wróć do **Kapliczki Zjednoczenia** i ostatni raz porozmawiaj z **Yurią**.

12. Ukończ grę, zabij **Duszę Pogorzelisk** i zapal ognisko.

Dark Souls III na skróty

Ten rozdział przedstawia w punktach niezbędne kroki, które należy podjąć, aby zwiedzić wszystkie lokacje i pokonać każdego z bossów, również tych opcjonalnych. Pominięte zostały tutaj zadania związane z NPC-ami.

1. Rozpoczynasz na **Cmentarzu Popiołu**. Zabij **Iudexa Gundyra** i przejdź do **Kapliczki Zjednoczenia**. Wbij miecz w ognisko i przenieś się do **Wysokiej Ściany Lothric**.

2. Porozmawiaj z **Emmą** w katedrze, a następnie pokonaj znajdującego się naprzeciwko budynku **Vordta**. Użyj **Małego sztandaru Lothric** przy krawędzi, aby zostać przeniesionym do **Osady Nieumarłych**.

Uwaga: Jeżeli w tym momencie zabijesz **Emmę** zainicjujesz walkę z **Tancerką**, przewidzianą na później. Niemniej jednak jej pokonanie otworzy dla Ciebie **Zamek Lothric** i możliwość zdobycia lepszego uzbrojenia wcześniej. Są to jednak lokacje z bardzo silnymi przeciwnikami, raczej niepolecane na początek.

3. Przejdź przez **Osadę Nieumarłych** kierując się do katedry, w której zjedź windą na dół do **Ofiarnej Drogi**. Opcjonalnie pokonaj **Toczonego przez klątwę drzewca**.

Uwaga: Boss może i jest opcjonalny, ale bez zabicia go nie będziesz mógł zmieniać na bronie, zaklęcia i przedmioty dusz innych pokonanych bossów. Potrzebny jest do tego **Piec transpozycyjny**, otrzymywany właśnie za pokonanie **Drzewca**.

4. Pokonaj bagna w **Ofiarnej Drodze** i zabij **Kryształowego Mędrca**.

5. Udaj się do **Katedry Głębin** i zabij **Biskupów Głębin**.

6. Wróć do **Ofiarnej Drogi** i przejdź do **Twierdzy Farrona**. Zabij **Stróżów Otchłani**. Opcjonalnie zabij **Demona**, znajdującego się w górnej części, od ogniska **Stary wilk z Farron** (jest to opcjonalny miniboss).

7. Przejdź do **Carthuskich Katakumb** i pokonaj tam **Wielkiego Władcę Wolnira**.

Opcjonalnie zniszcz most w tej lokacji, aby móc przejść do **Niegasnącego Jeziora** i zająć się nieobowiązkowym bossem - Starym **Królem Demonów**.

8. Przejdź przez most w **Irithyll w Mroźnej Dolinie**, zabijając przeciwnika na moście (inaczej zagrodzi Ci drogę w dolnej części, po drodze do lochów). Zabij **Pontyfika Sulyvahna**.

Uwaga: Przez most przejdziesz tylko, jeżeli posiadasz **Małą lalkę**, otrzymaną za zabicie **Biskupów Głębin**.

9. Przejdź do **Anor Londo** i zabij **Aldricha**.

10. Wróć do **Irithyllu w Mroźnej Dolinie** i przejdź do **Lochów Irithyllu**, a następnie do **Zbeszczeszczonej Stolicy**, gdzie zabij **Yhorma Giganta**.

11. Zostaniesz przeniesiony do **Wysokiej Ściany Lothric**. Weź misę od umierającej **Emmy** i umieść ją na ołtarzu. Zainicjujesz w ten sposób walkę z **Tancerką**. Po jej pokonaniu ponownie umieść misę na ołtarzu i wejdź do góry po drabinie.

12. Kieruj się dalej w głąb **Zamku Lothric**. Pokonaj **Zbroję zabójcy smoków**.

Uwaga: Po otrzymaniu dostępu do **Zamku Lothric** możesz zboczyć z głównej trasy, aby udać się do dwóch opcjonalnych lokacji: **Ogrodu Zatraconego Króla** (**Oceiros**) i dalej do **Zapomnianych Grobów** (**Czempion Gundyr**). Ponadto po zabiciu tego pierwszego możesz podnieść przedmiot (gest) pozwalający na udanie się na **Szczyt Arcysmoków** (opcjonalni bossowie: **Starożytna wiwerna**, **Bezimienny Król**), do którego możesz podróżować z **Lochów Irithyllu**.

13. Wróć do **Kapliczki Zjednoczenia** i umieść prochy czterech Władców Popiołów na odpowiednich tronach. Porozmawiaj ze **Strażniczką Ognia.**

14. Po cutscence zostaniesz przeniesiony do lokacji **Piec Pierwszego Płomienia**. Zapal ognisko i wyjdź z kaplicy na zewnątrz. Znajdziesz tam kolejne ognisko, które przeniesie Cię niedaleko miejsca walki z ostatnim bossem - wystarczy, że przejdziesz kawałek do góry.

15. Pokonaj ostatniego bossa, **Duszę Pogorzelisk**, inicjując jedno z czterech dostępnych zakończeń zaraz po walce.

Pytania i odpowiedzi

Jaką klasę wybrać na początek?

Początkowo wybrana klasa nie ma bardzo dużego znaczenia w trakcie rozgrywki, gdyż tak naprawdę bohater będzie rozwijał się w taki sposób, jaki został przez Ciebie zaplanowany. Oznacza to, że jeżeli chcesz nic nie stoi na przeszkodzie, aby początkowo wybrać Rycerza, a następnie inwestować w jego umiejętność inteligencji i skupić się na czarach. Lepiej jednak od razu wybrać taką klasę, która będzie odzwierciedlać Twój sposób rozgrywki. Dzięki temu nie będziesz musiał wydawać cennych punktów umiejętności na rozwój nieprzydatnych w danym buildzie statystyk. Pamiętaj, że z każdym kolejnym poziomem będziesz miał do rozdysponowania tylko 1 punkt umiejętności.

Jako początkujący gracz Twoim priorytetem powinno być utrzymanie się przy życiu podczas rozgrywki z dala od innych graczy (walki PvP). Z tego też powodu warto zainteresować się jak największą ilością punktów życia oraz opancerzeniem, nawet kosztem mobilności. Nieodłącznym elementem uzbrojenia powinna być też dla Ciebie

tarcza, przynajmniej do czasu, aż opanujesz wykonywanie uników pozwalające Ci na całkowite unikanie obrażeń. Zablokowanie ciosu jest łatwiejsze niż odpowiedni unik. Biorąc pod uwagę powyższe czynniki początkowo najlepszym wyborem wydaje się być klasa **Rycerza**. Zaczyna on rozgrywkę w konkretnej zbroi, z tarczą oraz dobrym mieczem. Jest to postać powolna, to prawda, jednakże wysoko rozwinięty atrybut witalności pozwala na wytrzymanie sporej liczby ciosów. Innym warty rozważenia wyborem jest klasa **Piromanty**. Jest on wytrzymalszy od Czarodzieja, kosztem mniejszych zdolności ofensywnych, jeśli chodzi o zaklęcia. Z drugiej strony pozwala Ci on na atakowanie z dystansu, a w razie potrzeby potrafi obronić się w bliskim kontakcie. Dodatkowym bonusem jest wrażliwość większości początkowych przeciwników na ogień, jakim włada ten bohater.

Pamiętaj, że wybór klasy ma tylko znaczenie na początku rozgrywki. Od momentu trafienia do **Kapliczki Zjednoczenia**, co ma miejsce zaraz po pierwszej walce z bossem, będziesz mógł dowolnie dysponować duszami i rozwijać takie umiejętności, jakie chcesz. Początkowo warto rozwijać witalność oraz cechy związane z wybraną postacią (np. siła i wigor dla Rycerza, a inteligencja i wiara dla postaci władających magią).

Zestawienie statystyk

Klasa	Rycerz	Najemnik	Wojownik	Herold	Złodziej
Witalność	12	11	14	12	10
Dostrojenie	10	12	6	10	11
Wytrzymałość	11	11	12	9	10
Wigor	15	10	11	12	9
Siła	13	10	16	12	9
Zręczność	12	16	9	11	13
Inteligencja	9	10	8	8	10
Wiara	9	8	9	13	8
Szczęście	7	9	11	11	14

Klasa	Zabójca	Czarodziej	Piromanta	Kapłan	Człowiek znikąd
Witalność	10	9	11	10	10
Dostrojenie	14	16	12	14	10

Wytrzymałość	11	9	10	9	10
Wigor	10	7	8	7	10
Siła	10	7	12	12	10
Zręczność	14	12	9	8	10
Inteligencja	11	16	14	7	10
Wiara	9	7	14	16	10
Szczęście	10	12	7	13	10

Początkowe klasy

Rycerz - dobrze opancerzona klasa, nastawiona na rozwój witalności, siły i wigoru. Grę rozpoczyna z tarczą i mieczem oraz dobrą zbroją, co czyni ją jedną z łatwiejszych na początek.

Najemnik - klasa nastawiona na rozwój związany z szybkim stylem walki, oferując przy tym rozsądną wytrzymałość.

Wojownik - potężny wojownik, silniejszy początkowo od rycerza za cenę mniejszej odporności na otrzymywane ciosy.

Herold - postać będące połączeniem wojownika, posiadając przy tym możliwość używania czarów uzdrawiających. Dzięki tarczy i możliwości leczenia także jest sensownym wyborem dla graczy początkujących.

Złodziej - klasa niezalecana początkującym graczom. Mało wytrzymała, nadrabia to wysoką możliwością i szukaniem okazji do zadawania ciosów w plecy. Wymaga to jednak pewnej wprawy w wykonywaniu uników.

Zabójca - połączenie wojownika, wspomagającego się czarami ofensywnymi.

Czarodziej - klasa raczej dla zaawansowanych graczy, nastawionych na korzystanie z czarów ofensywnych.

Piromanta - połączenie wojownika z czarodziejem. Jest przez to słabszym magiem, jednakże pozwala na zaadaptowanie się do sytuacji i w razie potrzeby walkę wręcz.

Kapłan - podobne połączenie jak Piromanta, z tą różnicą, że Kapłan nastawiony jest na używanie cudów leczniczych i defensywnych.

Człowiek znikąd - postać dla zaawansowanych. Nie posiada rozwiniętego poziomu, przez co początkowo jest bardzo słaba. Wybór tego bohatera daje jednak możliwość dowolności w rozdzielaniu statystyk już od początku rozgrywki.

Umiejętności

Witalność - przekłada się na ilość punktów życia. Wzmacnia także odporność na mróz.

Dostrojenie - przekłada się na ilość punktów skupienia. Pozwala także na używanie większej ilości zaklęć.

Wytrzymałość - zwiększa energię, która jest potrzebna do wykonywania ciosów, bloków oraz uników. Ponadto podnosi odporność na krwawienie oraz błyskawice.

Wigor - podnosi ogólną obronę fizyczną, zwiększa udźwig oraz odporność na truciznę.

Siła - zwiększa zadawane obrażenia oraz odporność na ogień. Cecha potrzebna do ubierania niektórych broni, które wymagają odpowiednio rozwiniętej tej statystyki.

Zręczność - zwiększa zadawane obrażenia i zmniejsza czas potrzebny na rzucanie czarów. Ponadto obniża obrażenia przyjmowane przy upadku z wysokości. Podobnie jak siła zręczność potrzebna jest do zakładania niektórych broni.

Inteligencja - wzmacnia moc czarów ofensywnych oraz obronę przed atakami tego samego typu.

Wiara - wzmacnia moc cudów oraz piromancji, zwiększa obronę przed mrokiem.

Szczęście - wpływa na ilość znajdowanych przedmiotów, zwiększa szansę na zadanie dodatkowych obrażeń (trucizna, krwotok) oraz

zwiększa ochronę gracza przed klątwami.

Dary pogrzebowe

Możesz wybrać dodatkowy przedmiot, który Twoja postać otrzyma na początku rozgrywki. Wszystkie z nich można zdobyć w trakcie jej trwania, jest to więc dodatkowy bonus unikalny tylko na starcie.

Pierścień życia - zwiększa maksymalną ilość punktów życia o 6.5%. Najlepszy wybór na początek.

Boskie błogosławieństwo - odnawia punkty życia oraz leczy negatywne efekty (np. odmrożenie).

Skryte błogosławieństwo - odnawia punkty życia.

Czarna bomba zapalająca - rzucona wybucha, zadając większe obrażenia od standardowej bomby.

Ognisty klejnot - potrzebny do ulepszenia broni.

Bezpańska dusza - skonsumowana daje 2000 dusz.

Zardzewiała złota moneta - tymczasowo zwiększa szansę na znalezienie przedmiotów.

Pęknięta czerwona kula oka - pozwala jednorazowo najechać świat innego gracza.

Młoda biała gałąź - raz użyta pozwala na wtopienie się w otoczenie jako jego element.

Jak rozwijać postać? (buildy)

Rozwój postaci w *Dark Souls III* nie jest skomplikowany, ale wymaga odpowiedniej wiedzy i dobrego planowania. Szczególnie nowi gracze mogą mieć problem z poprawnym oszacowaniem jaki poziom konkretnej statystyki jest odpowiedni i co warto rozwijać, żeby osiągnąć założone cele. Zadaniem niniejszego rozdziału jest wyjaśnienie systemu rozwoju i pomoc w stworzeniu zadowalającego buildu bohatera.

Uniwersalne statystyki

Podstawową statystyką potrzebną każdej klasie jest **witalność**. Powinna być ona podnoszona raz na 2-3 poziomy, aż do osiągnięcia ok. **20-25 punktów**. To ona odpowiada za ilość zdrowia posiadanego przez bohatera. Dzięki wysokiej witalności nie zginiesz od jednego potężnego ciosu i będziesz miał więcej czasu na zapoznanie się z atakami przeciwnika.

Drugą uniwersalną statystyką jest **wigor**. Zwiększa on twoją wytrzymałość na ataki fizyczne oraz truciznę i przede wszystkim podnosi udźwig. Udźwig nie tylko pozwala nosić cięższe zbroje, ale umożliwia również wyposażenie się w kilka broni jednocześnie i szybsze poruszanie się. Posiadając duży udźwig będziesz mógł nosić średnią zbroję i jednocześnie wykonywać błyskawiczne uniki. Z małym udźwigiem nawet niezbyt ciężki pancerz może ograniczać twoje ruchy. Wigor warto podnosić raz na kilka poziomów, jak poczujesz, że twoja postać jest zbyt ociężała w preferowanym przez ciebie pancerzu. Nie warto jednak przesadzać, gdyż w grze można znaleźć pierścienie podnoszące udźwig.

Szczęście to statystyka, która odpowiada za częstotliwość znajdywania przedmiotów przy ciałach wrogów, zwiększa szansę na zatrucie przeciwnika lub wywołanie u niego krwotoku oraz podnosi odporność na klątwy. Statystyka ta warta jest rozwoju tylko wtedy jeśli pragniesz używać unikalnych broni skalujących się ze szczęściem lub w odpowiedni sposób przerobisz posiadaną broń u kowala. Bronie tego typu zdobywasz na późniejszym etapie gry, więc rozwijając

szczęście od początku będziesz miał mocno utrudniony start. Z tego powodu statystyka ta zalecana jest dla bardziej doświadczonych graczy lub przy drugim przechodzeniu gry.

Build na siłę

Siła to najważniejsza statystyka dla bohatera walczącego wręcz ciężkimi i powolnymi broniami, takimi jak topory, gigantyczne pałki czy dwuręczne miecze. Zadają one bardzo duże obrażenia, ale są wolne, więc wymagają dobrego wyczucia. Źle wymierzony cios może wystawić naszego bohatera na poważne obrażanie. Przy odpowiednio wysokiej sile możliwe jest używanie broni dwuręcznej oraz tarczy jednocześnie. Jeżeli nastawiasz się na taki styl walki, zainwestuj w siłę **28-34 punktów**, wydając punkt mniej więcej co drugi/trzeci poziom.

Decydując się na siłę powinieneś dodatkowo rozwijać **wytrzymałość**. Dzięki niej będziesz miał większą ilość energii wymaganej do wykonywania uników, bloków oraz ataków. Z małą ilością wytrzymałości już po pierwszym zamachu dwuręczną bronią, twoja postać będzie musiała się wycofać. Duża wytrzymałość umożliwi ci natomiast wykonywanie trzech lub czterech zabójczych ciosów pod

rząd. Wytrzymałość warto rozwijać w podobnym tempie jak witalność, do poziomu **20-25 punktów**.

Przez to, że bronie skalujące się z siłą są bardzo ciężkie, warto zainwestować kilka punktów w **wigor**, żeby zwiększyć swój **udźwig**. Dzięki temu będziesz mógł nosić olbrzymi dwuręczny miecz, a jednocześnie wykonywać błyskawiczne przewroty. **12-15 punktów** to minimum, a jak nastawiasz się na ciężką zbroję, to warto pomyśleć o **20 punktach**.

Nawet skupiając się przede wszystkim na sile, nie warto zapominać o **zręczności**. Wiele broni skaluje się z oboma tymi statystyk, więc każdy punkt zręczności mniej lub bardziej zwiększy twoje obrażenia. Najlepszym pomysłem jest **zwiększanie zręczności do poziomu, którego wymaga interesująca nas broń**. Część mieczy dwuręczny może mieć w wymaganiach np. 28 siły oraz 12 zręczności. Nie posiadając wymaganych statystyk będziemy zadawać dużo mniejsze obrażenia.

Wiarę i **inteligencję** warto zwiększać tylko wtedy, jeśli chcemy używać konkretnej broni lub kilku podstawowych zaklęć czy cudów.

Pozostałe punkty wydawaj proporcjonalnie na siłę, witalność oraz wytrzymałość.

UWAGA! Build na siłę może mieć problem z używaniem łuków, ale posiada alternatywę w postaci kusz.

Build na zręczność

Zręczność jest najważniejsza dla bohatera walczącego wręcz lekkimi broniami albo na dystans za pomocą łuku. Postać stawiająca na zręczność ma do wyboru m.in. sztylety, łuki, potężne katany czy bułaty. Może również wyposażyć się w tarczę lub dwie bronie jednocześnie. Bronie tego typu zadają mniejsze obrażenia, ale są dużo szybsze, przez co możesz nimi atakować tak często, że przeciwnik często nie będzie w stanie odpowiedzieć. Podobnie jak w przypadku buildu na siłę, zainwestuj w zręczność ok. **28-34 punktu**, wydając punkt raz na dwa lub trzy poziomy.

Drugą ważną statystyką jest **wytrzymałość**. Dzięki niej wzrośnie ilość twojej energii, przez co będziesz mógł częściej blokować, atakować oraz wykonywać uniki. Przy dużej zręczności twoja postać zmieni się w prawdziwą maszynę do mielenia mięsa, którą trudno będzie zatrzymać. Zainwestuj w nią ok. **20-25 punktów**.

Dla szybkiego wojownika wigor nie jest bardzo istotny, bo większość jego ekwipunku waży dość mało. **12-15 punktów** powinno wystarczyć, ale możesz też nastawić się na szybkie bronie i ciężkie zbroje. Wtedy warto zainwestować w udźwig nieco więcej.

Zręczność to twoja główna statystyka, ale część broni wymaga również odpowiedniego poziomu **siły**. Zwiększaj ją wtedy, jeśli jest to niezbędne do korzystania z danego przedmiotu. W przypadku broni dwuręczny warto pamiętać, że można nimi zadawać pełne obrażenia nie posiadając podanej w wymaganiach siły. Jedyny warunek to używanie jej w obu dłoniach (nie możesz wtedy mieć tarczy). Nie musisz się też przejmować tym, że wydane w siłę punkty okażą się zupełnie zmarnowane. Nawet obrażenia broni nastawionych na zręczność skalują się w mniejszym lub większym stopniu z siłą.

Wiarę i **inteligencję** warto zwiększać tylko wtedy, jeśli chcemy używać konkretnej broni lub kilku podstawowych zaklęć czy cudów.

Pozostałe punkty wydawaj proporcjonalnie na zręczność, witalność oraz wytrzymałość.

Jak pokonać kraby na Ofiarnej Drodze?

Olbrzymie kraby to bardzo wymagający przeciwnicy. Przede wszystkim każdy krab dysponuje potężną siłą, która uwidacznia się w kilku atakach fizycznych (uderzenie szczypawicami, złapanie). Dodatkowo kraby są naprawdę szybkie i potrafią wykonywać długi ślizg, aby dosięgnąć przeciwnika. Jednym z ich ataków jest również wypluwana substancja, która nie tylko zadaje obrażenia, ale również powoduje spowolnienie. Krab może się ostatecznie również schować pod ziemię i powrócić z pełnym paskiem życia - dzieje się tak, gdy otrzymuje obrażenia i nie może zaatakować (np. jeżeli obrzucasz go **Butelkami zapalającymi** z wzniesienia, znajdującego się obok ogniska **Puszcza Ukrzyżowań**, a krab nie wykazuje chęci do ataku).

Zachodząc kraba od tyłu masz szansę na chwilowe ogłuszenie stwora.

Wszystkie wymienione wyżej umiejętności sprawiają, że otwarta walka z krabem jest bardzo ciężka. Jeżeli się na nią zdecydujesz "zmiękcz" nieco przeciwnika używając ataków dystansowych bądź innych zadających obrażenia przedmiotów. W trakcie walki staraj się nie blokować kamery na przeciwniku i obiegać go w trakcie jego

ataków. Powinno Ci to umożliwić atak w kończyny oraz korpus od tyłu, co może pomóc w chwilowym oszołomieniu i unieruchomieniu.

Znajdź wąskie przejście, w którym możesz zablokować potwora i atakować go bezkarnie z odległości.

W przypadku niepowodzenia w otwartym konflikcie pozostaje Ci inne rozwiązanie. Mianowicie musisz zwabić kraba pomiędzy dwa wąskie drzewa, aby ten zaklinował się. Odsuń się wówczas na bezpieczną odległość i atakuj z dystansu, najlepiej przy pomocy zaklęć. W ten sposób powinieneś bez większych kłopotów zabić kraba, upewnij się tylko, że masz wystarczające zapasy odpowiednich przedmiotów.

Innym możliwym miejscem do zablokowania kraba jest niewielkie przejście do ruin, znajdujące się w północno-zachodniej części bagna (screen). Jeżeli zwabisz tam kraba sprawa będzie równie prosta, uważaj tylko na wypluwaną przez niego ciecz (w wąskim korytarzu masz mniej miejsca na manewrowanie, jednakże krab nie ma najmniejszej szansy na przeciśnięcie się i zaatakowanie).

Uwaga: Kraby nie są przeciwnikami jednorazowymi i będą powracać po wizycie przy ognisku lub Twojej śmierci. Z tego względu w przypadku dużych kłopotów warto tylko zebrać przedmioty z bagna i dać sobie z krabami spokój.

Uwaga 2: Przed przystąpieniem do walki postaraj się pozabijać okolicznych słabszych przeciwników. Będą oni znacząco utrudniać już i tak nie najłatwiejszy pojedynek.

Jak zresetować punkty umiejętności?

Punkty umiejętności nie mogą zostać zresetowane w normalny sposób, dlatego ważne jest ich odpowiednie rozdysponowanie. Jeżeli jednak będziesz chciał zmienić sposób rozwijania swojej postaci oraz jej wygląd możesz to zrobić, gdy dostaniesz się do lokacji **Katedra Głębin**. Kluczowe jest wtedy znalezienie **Rosarii**, rozmawiając z nią możesz wybrać odpowiednią opcję resetu. Pamiętaj, że możesz to zrobić tylko 5 razy podczas jednej rozgrywki.

Droga do Rosarii (górna część katedry)

Aby dostać się na górę wyjdź, kierując się od ogniska w **Kaplicy Oczyszczania**, z lewej strony i zaraz za drzwiami odbij w lewo, do pomieszczenia z windą (po odblokowaniu tego skrótu od drugiej strony). Po wyjechaniu na górę zabij pojedynczego przeciwnika i ostrożnie przejdź po lewej, wzdłuż krawędzi. Znajdziesz tutaj drabinę prowadzącą do góry (screen).

Tam zabij kolejnego przeciwnika, aby otrzymać **Pierścień głębin**. W miejscu pokazanym na screenie zeskocz niżej, na dach. Znajduje się on wyżej niż uprzednio eksplorowany.

Przejdź wzdłuż muru do końca, po drodze mijając kilku mniejszych i dwóch większych wrogów.

Po drugiej stronie uważaj na małych przeciwników oraz dwóch większych, z toporami. Wykonując uniki staraj się trzymać z dala od krawędzi, aby nieopatrznie nie spaść niżej. Na końcu dachu znajdziesz **Blady język**, natomiast w połowie możesz odbić do wysokiej wieży. Tam, oprócz przeciwnika, znajdziesz **Arbalest**.

Uważaj, aby nie spaść z krawędzi i wykorzystaj słabą inteligencję wrogów, aby ich zepchnąć lub wymanewrować biegając wokół.

Następnie wejdź do środka katedry przez jedno z przejść. Znajdziesz się zaraz pod sufitem. W tym miejscu musisz jeszcze bardziej uważać, aby nie spaść na dół, czy to przez przypadkowo wykonany unik, czy też po otrzymaniu ciosu od przeciwnika. Fakt ten możesz wykorzystać na swoją korzyść, ustawiając się przy krawędzi i wykonując unik w momencie, gdy zaatakuje Cię np. jeden z patrolujących teren rycerzy. Pod ścianą z jednej strony znajdziesz **Poświęcony klejnot** i doskonałe miejsce do przećwiczenia tego fortelu. Możesz sprawnie oczyścić ten teren lawirując na krawędzi i czekając, aż goniący Cię rycerze spadną w dół, co zdarza im się całkiem często. Do jednego (kusznika) będziesz musiał wcześniej podbiec, aby wyciągnął swoją broń i zaczął Cię gonić.

Gdy już oczyścisz teren zlokalizuj miejsce pokazane na screenie. Znajdziesz je w pobliżu wspomnianego wcześniej rycerza z kuszą. Zeskocz niżej, licząc się z obrażeniami, na platformę. Stamtąd ponownie skocz jeszcze niżej, spadając w okolicy schodów. Uważaj tutaj na przeciwnika larwę, który będzie w Twoją stronę strzelał pociskami.

Niezłomny Łata. Możesz od niego odkupić zbroję Siegwarda, jeżeli posiadasz odpowiednią ilość dusz.

Oprócz wroga znajdziesz tutaj także napotkanego wcześniej NPC-a, już nie przebranego za Siegwarda. **Niezłomny Łata** przeprosi za swoje zachowanie, dając **gest Padanie na twarz** oraz **Zardzewiałą monetę**. Ponadto będziesz mógł kupić od niego pewne rzeczy, w tym całą **zbroję Siegwarda**, potrzebną do jego uratowania. Jeżeli nie masz teraz odpowiedniej ilości dusz będzie jeszcze okazja na spotkanie z **Niezłomnym Łatą**, po powrocie do **Kapliczki Zjednoczenia**. Pociągnij jeszcze za dźwignię, podnosząc most, a następnie odbij w drugą stronę.

Zaraz za schodami uważaj na zmasowany atak pełzających larw.

Wyjdź po schodach i przygotuj się na atak kilkunastu pełzających larw. Zostać przy schodach, gdzie unikniesz pocisków magów i będziesz mógł konsekwentnie eliminować zbliżających się przeciwników. Po zabiciu wszystkich otwórz drzwi i wejdź do komnaty.

Sala Rosarii - umożliwia dołączenie do przymierza oraz zresetowanie statystyk.

Na jej końcu znajdziesz **Rosarię**, możesz poprosić o przystąpienie do przymierza, otrzymasz wtedy jego znak - **Palce Rosarii**. Postać ta umożliwia również ponowne rozdanie cech, a więc zresetowanie wszystkich umiejętności i przydzielenie ich od nowa, wedle uznania. Uważaj jednak, gdyż opcja ta dostępna jest tylko 5 razy. Możesz również zmienić wygląd swojej postaci przy pomocy **Rosarii**. Znajdziesz tutaj także ognisko umożliwiające szybkie przemieszczanie się do tego miejsca w przyszłości.

Gdzie znaleźć ptasiego handlarza (Crow's Merchant)?

Crow's Merchant to specjalny rodzaj kupca, którego znajdziesz w **Kapliczce Zjednoczenia**. Wymiana przedmiotów odbywa się w jego gnieździe na zasadzie "coś zostawiasz - coś dostajesz". Nie jest powiedziane, co należy zostawić i co zostanie przyjęte przez kupca, ani co dostaniesz w zamian. Jest to mała loteria, możesz tutaj próbować zostawić różne przedmioty, w nadziei otrzymania czegoś specjalnego. Aby handlować musisz stanąć w gnieździe i wybrać z ekwipunku przedmiot, który chcesz zostawić. Następnie wybierz opcję "wyrzuć" i czekaj na reakcję kupca.

Droga do Crow's Merchant

Uwaga: Potrzebne jest wykupienie **Klucza do wieży** od **Opiekunki kapliczki**. Pozwoli to na otwarcie wieży znajdującej się poza samą kaplicą i wejścia na dach, gdzie znajdziesz gniazdo.

Udaj się do wieży i wyjdź do góry, a następnie przejdź na kamienny most, mniej więcej do połowy (screen), do miejsca, w którym brakuje kilku kamieni. Możesz stąd zeskoczyć na szczyt dachu odnosząc przy tym niewielkie obrażenia. Kopnij przy okazji drabinę, znajdująca się maksymalnie z lewej strony.

Gniazdo z "handlarzem".

Na szczycie dachu szczycie, na drugim końcu (idąc od drabiny) znajdziesz gniazdo. Możesz tutaj handlować i zostawiać różne przedmioty, aby otrzymać inne.

Lista przedmiotów

Poniższa lista przedstawia przedmioty, jakie możesz zostawić w gnieździe i to, co otrzymasz w zamian (z lewej strony znajdują się te rzeczy, które w gnieździe należy zostawić). Przy pierwszej transakcji powinieneś także otrzymać **gest Zawołanie**.

Kość wiodąca do domu -**Żelazny karwasz**

Czarna bomba zapalająca - 3x **Grudka tytanitu**

Bomba zapalająca, **Bomba zapalająca z liną** - **Duży odłamek tytanitu**

Nęcąca czaszka - **Rzeźba "witaj"**

Siegbrau - **Zbroja słońca**

Pryzmat, **Duża skórzana tarcza** - **Migoczący tytanit**

Urna błyskawic - **Żelazny hełm**

Kość Loretty - **Pierścień ofiary**

Fragment kości nieumarłego - **Świńska tarcza**

Skryte błogosławieństwo - **Rzeźba "dziękuję"**

Kajdany z kręgosłupa - **Maska Lucatiel**

Nasiono drzewa olbrzymów - **Żelazne nogawice**

Eleonora - **Pusty gem**

Korona pustyni - **Klejnot błyskawic**

Kamień pokutny - **Rzeźba "przepraszam"**

Boskie błogosławieństwo - **Rzeźba "bardzo dobrze!"**

Avelyn - 3x **Łuska z tytanitu**

Fragment krętego miecza - **Sztaba tytanitu**

Jęcząca tarcza - **Błogosławiony klejnot**

Młot kowalski - **Łuska z tytanitu**

Dzwoneczniki świętodrzewa - **Rzeźba "pomocy!"**

Jak dostać się na dach Kapliczki Zjednoczenia bez kupowania klucza?

Zaraz po dotarciu do **Kapliczki Zjednoczenia** możesz wyjść na zewnątrz, gdzie w górnej części znajdziesz wieżę. Jest ona zamknięta do czasu kupienia u **Opiekunki kapliczki** klucza do niej, kosztującego 20 000 dusz. Na początku rozgrywki jest to spora ilość, na szczęście możesz zbadać przynajmniej kawałek górnej części bez płacenia.

Aby było to możliwe potrzebnych będzie zapewne kilka prób. Podejdź do wieży, a następnie spójrz w lewo - zobaczysz tam drzewo widoczne na screenie. Żeby dostać się na dach musisz wbiec kawałek na drzewo, a następnie w czasie trwania animacji podskoczyć w stronę dachu. Jeżeli Ci się uda znajdziesz się właśnie na daszku, do którego normalnie nie miałbyś dostępu.

Ostrożnie przejdź po znajdujący się przy przewieszonym ciele Fragment estusa.

Idź wzdłuż, zbierając **Kość wiodącą do domu** i zeskakując niżej, kawałek dalej. Obejdź dach, aby w jednym miejscu odnaleźć przejście do środka. Wejdź tam ostrożnie, aby nie spaść do sali z tronami i ogniskiem w **Kapliczce Zjednoczenia**. Przy ciele zwisającym z barierki znajdziesz **Fragment estusa**.

Uwaga: Mimo, że gniazdo handlarza znajduje się na górze tutaj również możesz dokonywać wymiany.

Ostatecznie zwróć uwagę na mur, znajdujący się za leżącymi na środku piórami (screen). Jest to mur na wprost wejścia. Jest on tak naprawdę iluzoryczną ścianą, która zniknie po uderzeniu. Zrób to i przejdź do końca, gdzie zeskocz na dół. Z prawej strony znajdziesz **Srebrny sygnet chciwego węża**.

Wczesne udanie się do tego miejsca pozwoli Ci na szybkie zdobycie **Fragmentu estusa** oraz pierścienia, który zwiększy ilość otrzymywanych za zabijanie przeciwników dusz. W początkowej fazie rozgrywki przyśpieszy to znacząco rozwój Twojej postaci.

Gdzie znaleźć wszystkie Fragmenty estusa?

Fragmenty estusa to specjalne przedmioty, które pozwalają Ci na zwiększenie ilości **Butelek estusa**, jakie możesz przy sobie nosić. Każdy znaleziony fragment należy przekazać kowalowi **Andre** w **Kapliczce Zjednoczenia**.

Poniższa lista pokazuje lokalizację wszystkich 11 **Fragmentów estusa**. W przypadku problemów ze znalezieniem danego fragmentu przeszukaj opis lokacji, aby znaleźć dokładniejsze wyjaśnienia.

1. Kapliczka Zjednoczenia

W górnej części kapliczki. Dostaniesz się tam po kupieniu klucza u **Opiekunki Kapliczki** lub po skorzystaniu z "triku" pozwalającego na wyjście na dach po przeskoczeniu z drzewa obok. Fragment znajdziesz dokładnie pod gniazdem ptasiego handlarza.

2. Osada Nieumarłych

Fragment znajdziesz na dużym placu, gdzie przy ognisku klęczy grubsza przeciwniczka. Wokół stoi kilka grup wrogów. Jest to plac, z którego możesz iść w dwóch różnych kierunkach (na wprost do budynku lub w prawo, przez most).

3. Twierdza Farrona

Niedaleko od wejścia do lokacji z **Ofiarnej Drogi**. Zlokalizuj przewróconą wieżę/kopułę, fragment leży obok niej.

4. Ofiarna Droga

Kierując się od ogniska **Puszcza Ukrzyżowań** podejdź do pobliskich ruin i obejdź je, lekko z lewej strony. Na końcu znajdziesz miejsce, gdzie możesz zeskoczyć. Odłamek leży właśnie tutaj, kawałek od ogniska, przy którym siedzi dwóch przeciwników.

5. Katedra Głębin

Przenieś się do ogniska **Kaplica Oczyszczania**, a następnie wyjdź na zewnątrz. Z prawej strony będziesz miał studnię natomiast przed sobą grupkę modlących się wokół **Fragmentu estusa** nieumarłych.

6. Ogród Zatraconego Króla

Z **Zamku Lothric** skieruj się w stronę ogrodu i przejdź do windy, przed którą stoi rycerz świątynny. Winda zjeżdża na dół, Ty jednak wyskocz w połowie drogi na balkonik, gdzie przy ciele z prawej strony znajdziesz poszukiwany przedmiot.

7. Wielkie Archiwa

Skorzystaj z windy znajdującej się przy ognisku o tej samej nazwie. Następnie skręć w lewo po schodach i przejdź na jeden ze skrajnych dachów, z którego dobrze widać świecące w oddali słońce. Ciało z fragmentem znajduje się pod balustradą.

8. Niegasnące Jezioro

Przenieś się do ogniska **Przedpokój starego króla**. W sali, w której znajduje się ognisko zlokalizuj iluzoryczny mur, umieszczony w rogu, po przekątnej od ogniska. Przejdź odkrytym korytarzem do końca.

9. Wysoka Ściana Lothric

Kieruj się od ogniska **Wieża na ścianie**. Przejdź przez dachy w stronę dużego placu, a następnie po drabinie na dół. Wejdź do pomieszczenia i omiń rycerza, a następnie zejdź na sam dół. Znajdziesz tam kilku przeciwników oraz dzikiego psa. **Fragment estusa** leży mniej więcej na środku sali.

10. Anor Londo

Od ogniska przejdź przez bramę do wnętrza budynku. Przedmiot znajdziesz w skrzyni, po lewej stronie od wejścia.

11. Lochy Irithyllu

Po opuszczeniu więzienia znajdziesz się na zewnątrz. Schody na dół poprowadzą Cię do budynku, przed którym zostaniesz zaatakowany przez trzech przeciwników. Wejdź do środka i zaatakuj skrzynię leżącą po prawej stronie - jest to mimik, po zabiciu którego otrzymasz ostatni **Fragment estusa**.

Jak dostać się do Niegasnącego Jeziora?

Niegasnące Jezioro to opcjonalna lokacja. Możesz ją odwiedzić, gdy w **Carthuskich Katakumbach** zniszczysz drewniany most. Ten posłuży Ci następnie do zejścia na dół, gdzie za komnatą z demonem znajdziesz ognisko - zaraz za nim wejdziesz do tej lokacji.

Zaraz po przebiegnięciu przez most zaatakuj w słup, aby zrzucić konstrukcję na dół.

Po wejściu na teren przypominający jaskinię w **Carthuskich Katakumbach** skieruj się w stronę drewnianego mostu. Nim na niego wejdziesz odbij ścieżką w prawo, gdzie ponownie spotkasz **Anri**, która nadal szuka **Horace'a**. Po wróceniu w stronę mostu wszystkie kościotrupy z poprzedniego miejsca ożyją i zaczną Cię atakować. Przebiegnij przez most i szybko zaatakuj słupki po drugiej stronie, aby zrzucić most na dół, wraz ze wszystkimi atakującymi Cię przeciwnikami.

Po chwili będziesz mógł zejść po zniszczonym moście jak po drabinie. Przejdź dalej, gdzie czeka na Ciebie miła niespodzianka - demon, znany z **Osady Nieumarłych**.

Walka z demonem

Demona znajdziesz w dolnej części, po zniszczeniu mostu i użyciu go jako drabiny.

Tym razem nie licz na pomoc **Siegwarda**. Walka z demonem to ciężki orzech do zgryzienia, atakuje on ogniem, podskakuje i przygniata, bądź zadaje olbrzymie obrażenia trzymaną przez siebie bronią. Jeżeli spróbujesz walczyć w standardowy sposób pozostań blisko nóg przeciwnika, plątając się pod nim i unikając podskoków. Ponadto, gdy demon podniesie swoją broń od razu wykonaj unik, gdyż atak ten jest jednym z potężniejszych.

Odrobina szczęścia i biegania sprawi, że kościotrupy wykonają część roboty za Ciebie.

Podczas walki mogłeś zauważyć przebudzające się szkielety. Wykorzystanie ich do własnych celów może znacząco ułatwić ten pojedynek. Z miejsca, w którym znajduje się demon zbiegnij na dół, gdzie odrodzi się cała chmara szkieletów. Nie atakuj ich, zamiast tego cały czas unikaj ciosów i postaraj się biegać wokół demona, aby szkielety zaatakowały i jego. W tej sytuacji doprowadzisz do walki pomiędzy przeciwnikami, gdyż część szkieletów na pewno zainteresuje się demonem. Twoim zadaniem jest pozostanie przy życiu i bieganie wokół. Szkielety nie są wytrzymałe, ale jeżeli przebudzisz wszystkie jednocześnie mogą one nawet zabić demona, a przynajmniej poważnie go zranić. Jeżeli połączysz to z atakowaniem w momencie, gdy przeciwnik zajęty jest zabijaniem szkieletów, będziesz miał znakomitą okazję do szybkiego pozbycia się demona - niech będzie on Twoim priorytetowym celem.

Ponadto, jeżeli posiadasz parę silniejszych zaklęć, niezwiązanych z piromancją, możesz dodatkowo uciec do korytarza, przez który nie przejdzie demon (screen). W takim momencie atakuj z dystansu tak długo, jak tylko możesz, uszczuplając pasek życia demona. Uważaj tylko, aby nie wpuścił do przejścia potężnego podmuchu ognia - staraj się trzymać blisko wyjścia, aby w razie czego schować się za ścianą. Przy odrobinie szczęścia możesz zwabić kościotrupy, a potem uciec do wskazanego miejsca. Gdzie dwóch się bije, tam skorzystasz Ty. Po walce otrzymasz **Duszę demona** oraz ok. 5 000 dusz. Dodatkowo na dole znajdziesz **Dużą duszę nieznanego żołnierza** oraz **Duży odłamek tytanitu**. Schodząc do następnego korytarza, przy ciele na końcu leży natomiast **Przepaska starego mędrca** oraz **Pierścień wiedźmy**.

Kawałek dalej znajdziesz ognisko oraz drogę prowadzącą do opcjonalnej lokacji, **Niegasnącego Jeziora**.

Jak dostać się do Zapomnianych Grobów?

Droga prowadząca do Ogrodów Zatraconego Króla.

Zapomniane Groby to opcjonalna lokacja, do której dostaniesz się z innej opcjonalnej lokacji - **Ogrodów Zatraconego Króla**. Aby dostać się do ogrodu z katedry, w której pokonałeś **Tancerkę** wyjdź po drabinie i przejdź w lewo. Drogi pilnuje tutaj rycerz świątynny, a winda prowadzi na teren **Ogrodów Zatraconego Króla**, gdzie musisz pokonać bossa tej lokacji - **Oceirosa**.

Gdy uda Ci się utrzymywać przeciwnika pod ścianą, przy odrobinie szczęścia będzie wykonywał szarże prosto w nią.

Podczas całej walki staraj się znaleźć pod lub też za plecami **Oceirosa**. Jest to łatwiejsze w drugiej części, gdy boss wykonuje szaleńcze szarże, często mijające Cię o spory kawałek. Dzięki odpowiedniemu unikowi możesz szybko doskoczyć do bossa i atakować go od tyłu, a gdy odwróci się w Twoją stronę wykonaj unik, żeby znaleźć się pod bossem. Jeżeli uda Ci się zaklinować bossa w rogu sali chociaż na moment istnieje spora szansa, że będzie szarżował w ścianę, dając Ci sporo czasu do ataku. Jako mag staraj się trzymać na dystans, uważając przy tym na ataki z powietrza, samemu rzucając zaklęcia związane z obrażeniami od błyskawic, gdyż na te boss jest najbardziej podatny.

Do tej walki możesz przyzwać na pomoc **Hawkwooda**, jego znak przywołania znajdziesz na placu z dwoma rycerzami, przed wejściem na arenę.

Ściana znajdująca się za skrzynią pod koniec, na wprost, może zostać zniszczona, aby odsłonić dalszą drogę.

Gdy pokonasz już bossa otwarte zostaną drzwi za ogniskiem. Przejdź przez nie wąskim korytarzem, zabijając po drodze jednego przeciwnika. W dużej sali na końcu odnajdziesz ciało zawierające **gest Droga smoka** oraz dwie skrzynie - w każdej z nich znajduje się **Łuska z tytanitu**. Aby kontynuować uderz w ścianę znajdującą się za skrzynią. Jest to iluzoryczny mur, a droga za nim prowadzi do lokacji **Zapomniane Groby**.

Jak dostać się na Szczyt Arcysmoków?

Ciało z wymaganym gestem.

Aby dostać się do **Szczytu Arcysmoków** musisz najpierw udać się do innej lokacji - **Ogrodów Zatraconego Króla** i pokonać **Oceirosa**. Gdy to zrobisz otwarte zostaną drzwi za ogniskiem. Przejdź przez nie wąskim korytarzem, zabijając po drodze jednego przeciwnika. W dużej sali na końcu odnajdziesz ciało zawierające **gest Droga smoka**.

Mając gest w kieszeni wróć do **Lochów Irithyllu**. Przejdź w nich do dużej sali, widocznej na screenie, gdzie znajduje się kilku stłoczonych w grupie strażników. Omiń środek pomieszczenia i skręć w lewo, gdzie schody zaprowadzą Cię do góry.

Po zabiciu Oceirosa możesz zdobyć specjalny gest, którego użyj obok rzeźby smoka.

Przy ciele rycerzy znajdziesz **Kamień smoczego korpusu**, a kawałek dalej windę. Ważna jest jednak figura smoka, którą możesz zauważyć po lewej stronie. Podejdź obok niej, gdzie użyj **gestu Droga smoka**. Poczekaj chwilę, a załączona zostanie cutscenka. Po jej zakończeniu rozpoczniesz w nowej lokacji.

Gdzie znaleźć wszystkie Fragmenty kości nieumarłego?

Fragment kości nieumarłego to przedmiot, który wzmacnia działanie **Butelek estusa** oraz **Popielnych butelek estusa**. Po znalezieniu kości musi ona zostać spalona przy ognisku w **Kapliczce Zjednoczenia**, aby wzmocnić efekt wspomnianych butelek. Ponadto u **Ptasiego handlarza Fragment kości nieumarłego** może zostać wymieniony na **Świńską tarczę**.

Poniższa lista pokazuje lokalizację wszystkich fragmentów. W razie problemów ze znalezieniem któregoś z nich zajrzyj do opisu lokacji, w której znajduje się dany fragment.

1. Osada Nieumarłych

Rozpoczynając od ogniska **Walący się most** przejdź kawałek dalej w stronę obszaru, w którym możesz być narażony na rzucane przez giganta włócznie (jeżeli nie jesteś z nim zaprzyjaźniony, w przeciwnym wypadku będzie rzucał w przeciwników). Przed wejściem do domu, przy drzewie, odbij w lewo pomiędzy nagrobki. Fragment znajdziesz przed małą chatą, przy jednym z ciał.

2. Katedra Głębin

Po pokonaniu terenu pełnego odradzających się szkieletów przejdziesz przez most. Znajdziesz się w miejscu, w którym odradzają się kolejne kościotrupy. Na prawo od tego obszaru możesz znaleźć teren pokryty włóczniami, rzucanymi przez olbrzyma z **Osady Nieumarłych**. Ciało przy krawędzi skrywa ten fragment.

3. Twierdza Farrona

Przenieś się do ogniska **Ruiny Twierdzy**. Kawałek za nim, z prawej strony, znajdziesz samotnie stojąca wieżę. Zabij znajdujące się w środku larwy i podnieś ten fragment.

4. Carthuskie Katakumby

W katakumbach w pewnym momencie znajdziesz się na schodach, po których przetacza się kula złożona z nieumarłych. Poczekaj trochę, gdyż kula w końcu ulegnie zniszczeniu. Za pierwszym razem będziesz mógł z jej szczątków zebrać kolejny fragment.

5. Niegasnące Jezioro

Od ogniska **Demoniczne Ruiny** zejdź kawałek niżej, do długiego korytarza, w którym znajdziesz dwóch magów, wyczarowujących wiszące kule strzelające pociskami. Zabij ich, a następnie przejdź do jednego końca korytarza, gdzie pod zwisającym galaretowatym stworem znajdziesz poszukiwany fragment.

6. Niegasnące Jezioro

Pokonaj znajdującego się przed areną z bossem wielkiego robaka.

7. Irithyll w Mroźnej Dolinie

Przenieś się do ogniska **Kościół Yorshki**. Wyjdź na zewnątrz z lewej strony, kierując się na cmentarz. Następnie skręć do góry w prawo, a dojdziesz do pojedynczego przeciwnika klęczącego przed dużym nagrobkiem. Zabij go i zabierz leżący za nagrobkiem fragment.

8. Zbeszczeszczona Stolica

Przy samiusieńkim ognisku o takiej samej nazwie, jak nazwa lokacji.

9. Zamek Lothric

Przebiegając most, tuż przed wielką bramą i dwoma smokami, zeskocz po drugiej stronie. Fragment znajduje się dokładnie pod mostem.

10. Wielkie Archiwa

Będąc na dachach skieruj się do miejsca, gdzie możesz znaleźć dwie migoczące jaszczurki (i dwoje kamiennych gargulców). Przeskocz na balkon znajdujący się z prawej strony, mijając rycerza, i przejdź

ciemnym korytarzem do końca. Znajdziesz się w miejscu powyżej mostu, na którym walczyłeś z sobowtórem **Kryształowego Mędrca**. Odłamek znajduje się przy ciele na krześle.

Uwaga: Do tego miejsca możesz dostać się też przez otwarty dach, jeżeli z dachu z dwiema jaszczurkami przejdziesz kawałek w lewo, i dalej do góry, przez dwa kolejne dachy, mijając gargulca.

Jak odblokować wszystkie gesty?

Poniższy opis zawiera wszystkie dostępne w grze ***Dark Souls III*** gesty oraz sposób ich zdobycia, co pozwala także na odblokowanie jednego z osiągnięć.

Gest	**Sposób odblokowania**
Wskaż przed siebie	Dostępny od początku.
Wskaż w górę	Dostępny od początku.
Wskaż w dół	Dostępny od początku.
Pomachaj ręką	Dostępny od początku.
Przywołanie	Porozmawiaj z **Yoelem** w **Osadzie Nieumarłych**.
Zawołanie	Wymień przynajmniej jeden przedmiot z handlarzem w gnieździe.
Powitanie	Porozmawiaj z **Cornyxem** w **Osadzie Nieumarłych**. Następnie porozmawiaj z nim w **Kapliczce Zjednoczenia**.
Aplauz	Otrzymywany od **Leonharda** po zdobyciu **Czerwonej kuli oka** (powróć do niego i porozmawiaj z nim).
Cicha decyzja	Otrzymywany od **Anri** w **Kościele Yorshki**.
Skok z radości	Dostępny od początku.
Radość	Dostępny od początku.
Radujmy się	Otrzymywany od **Siegwarda** w trakcie jego questu, po oddaniu mu zbroi w studni.
Hura!	Porozmawiaj z kowalem **Andre**.
Chwalmy słońce	Otrzymywany po modlitwie przy ołtarzu słońca. Znajdziesz go w lokacji **Zamek Lohtric**, przed walką ze **Zbrojąa zabójcy smoków** (dokładny opis w rozdziale poświęcony tej lokacji).
Bardzo dziękuję!	Otrzymywany po walce z upiorem **Tsorigiem** w **Carthuskich Katakumbach**.
Ukłon	Dostępny od początku.
Odpowiedni ukłon	Pokonaj w **Ofiarnej Drodze** najeźdźcę/upiora **Heysela Żółtopalca**. Następnie dołącz do przymierza **Rosarii** i oddaj jej **Blady język**. Znak przywołania **Heysela** znajdziesz wtedy w kolicy ogniska **Ruiny Twierdzy** w **Twierdzy Farrona**. Daje gest po jego wezwaniu.
Dostojny ukłon	Otrzymywany przy pierwszej rozmowie z **Yurią**.
Ukłon pojedynkowy	Otrzymywany po wezwaniu **Zjawy Londoru**, np. przed walką z **Pontyfikiem Sulyvahnem**.
Legionowa etykieta	Módl się do Starego wilka z Farron w **Twierdzy Farrona**.
Lojalność Mrocznego Księżyca	Otrzymywany od **Sirris**.
Na mój miecz	Otrzymywany po wezwaniu **Gottharda**, np. przed walką ze **Stróżami Otchłani**.

Modlitwa	Otrzymywany od **Iriny**.
Cichy sojusznik	Po wykupieniu czarów **Dźwiękowa przynęta**, **Skażona rtęć**, **Szybki miecz Farronu** oraz **Szpieg** otrzymasz go od **Orbecka**.
Odpoczynek	Otrzymywany po odpoczynku przy ognisku po raz pierwszy.
Upadek	Otrzymywany przy pierwszym spotkaniu z **Hawkwoodem**.
Przysiad Łaty	Otrzymywany od **Niezłomnego Łaty**. Podejdź do niego, gdy siedzi w przysiadzie, w późniejszej części gry.
Padanie na twarz	Otrzymywany od **Niezłomnego Łaty**, gdy poprosi Cię o wybaczenie, a Ty odmówisz.
Toast	Otrzymywany od **Siegwarda** np. po pokonaniu demona w **Osadzie Nieumarłych**.
Sen	Podobnie jak powyższy gest - poczekaj tylko, aż **Siegward** zaźnie i porozmawiaj z nim wtedy po raz drugi.
Zwinięcie w kłębek	Otrzymywany po rozmowie z **Greiratem**, gdy oddasz mu **Kość Loretty** (przeładuj lokację).
Rozciągnięcie	Przy ognisku **Zbeszczeszczona Stolica**.
Droga Smoka	W grobowcu, po walce z **Oceirosem**.

Jak tworzyć przedmioty z dusz bossów?

Ludleth może dla Ciebie tworzyć specjalne bronie, uzyskane z dusz pokonanych bossów.

Transponowanie to zużycie specjalnych dusz (głównie dusz bossów) i ich wymiana na cenne przedmioty. Dusze bossów można także skonsumować, w zamian, za co otrzymasz dusze, jednakże jest to najmniej opłacalne ich użycie.

Aby transponować dusze udaj się do **Lutletha** siedzącego na tronie w **Kapliczce Zjednoczenia** i rozpocznij transpozycję. Czasami potrzebne do tego będzie posiadanie dusz, które zostaną odebrane, jako koszt transpozycji. Zwróć także uwagę na fakt, iż z większości dusz możesz stworzyć dwa przedmioty - przy pierwszym przejściu gry musisz wybrać, co jest dla Ciebie bardziej opłacalne. Zdobycie wszystkich wymaga powtórnego ukończenia rozgrywki.

Cały proces transpozycji stanie się dostępny po pokonaniu **Toczonego przez klątwę drzewca** w **Osadzie Nieumarłych**. Otrzymasz wtedy specjalny **Piec transpozycyjny**, który oddaj **Ludlethowi**. Od tego momentu możesz dowolnie transponować

dusze, nawet gdy **Ludleth** spłonie (pod koniec gry, po umieszczeniu popiołów 4 Władców na ich tronach).

Lista przedmiotów dostępnych za dusze bossów

Boss	Przedmioty
Iudex Gundyr	brak duszy
Vordt z Mroźnej Doliny	**Wielki młot Vordta** (broń), **Lewe oko pontyfika** (pierścień)
Toczony przez klątwę drzewiec	**Miecz pogromcy pustych** (broń), **Włócznia Arstora** (broń)
Kryształowy mędrzec	**Kryształowy grad** (magia), **Rapier Kryształowego Mędrca** (broń)
Biskupi Głębin	**Świecznik kapłana** (broń), **Dusza głębin** (magia)
Stróże Otchłani	**Wielki miecz wilczego rycerza** (broń), **Wielki miecz Farrona** (broń)
Wielki Władca Wolnir	**Święty miecz Wolnira** (broń), **Czarny wąż** (piromancja)
Stary Król Demonów	**Ślady po zasiewie chaosu** (piromancja), **Wielki miecz Starego Króla** (broń)
Pontyfik Sulyvahn	**Wielki miecz sądu** (broń), **Zbeszczeszczony wielki miecz** (broń)
Aldrich, Pożeracz Bogów	**Kosa łowcy żywotów** (cud), **Dłuki łuk Mrocznego Księżyca** (broń)
Yhorm Gigant	**Wielka maczeta Yhorma** (broń), **Wielka tarcza Yhorma** (tarcza)
Tancerka z Mroźnej Doliny	**Kojące światło słońca** (cud), **Zaklęte miecze tancerki** (broń)
Oceiros, Zatracony Król	**Wielki miecz blasku księżyca** (broń), **Dech białego smoka** (magia)
Czempion Gundyr	**Łańcuch więźnia** (pierścień), **Halabarda Gundyra** (broń)
Zbroja zabójcy smokow	**Wielki topór zabójcy smoków** (broń), **Wielka tarcza zabójcy smoków** (tarcza)
Lothric i Lorian	**Wielki miecz Loriana** (broń), **Święty miecz Lothrica** (broń),
Starożytna wiwerna	brak duszy
Bezimienny Król	**Burza z piorunami** (cud), **Zakrzywiony miecz burzy** (broń), **Naginata zabójcy smoków** (broń)
Dusza Pogorzelisk	**Słoneczna włócznia** (cud), **Wielki miecz Zjednoczonego ognia** (broń)

Lista przedmiotów dostępnych za inne dusze

Dusza	Sposób zdobycia	Przedmioty
Dusza demona	Pokonaj demona stojącego na drodze do **Niegasnącego Jeziora**	**Wielki topór demona** (broń), **Pięść demona** (broń)
Dusza zbłąkanego demona	Pokonaj demona, którego znajdziesz u szczytu w **Twierdzy Farrona**, od ogniska **Stary wilk z Farron** wyjedź windą na samą górę.	**Pierścień Havla** (pierścień), **Kamienne splunięcie** (piromancja)

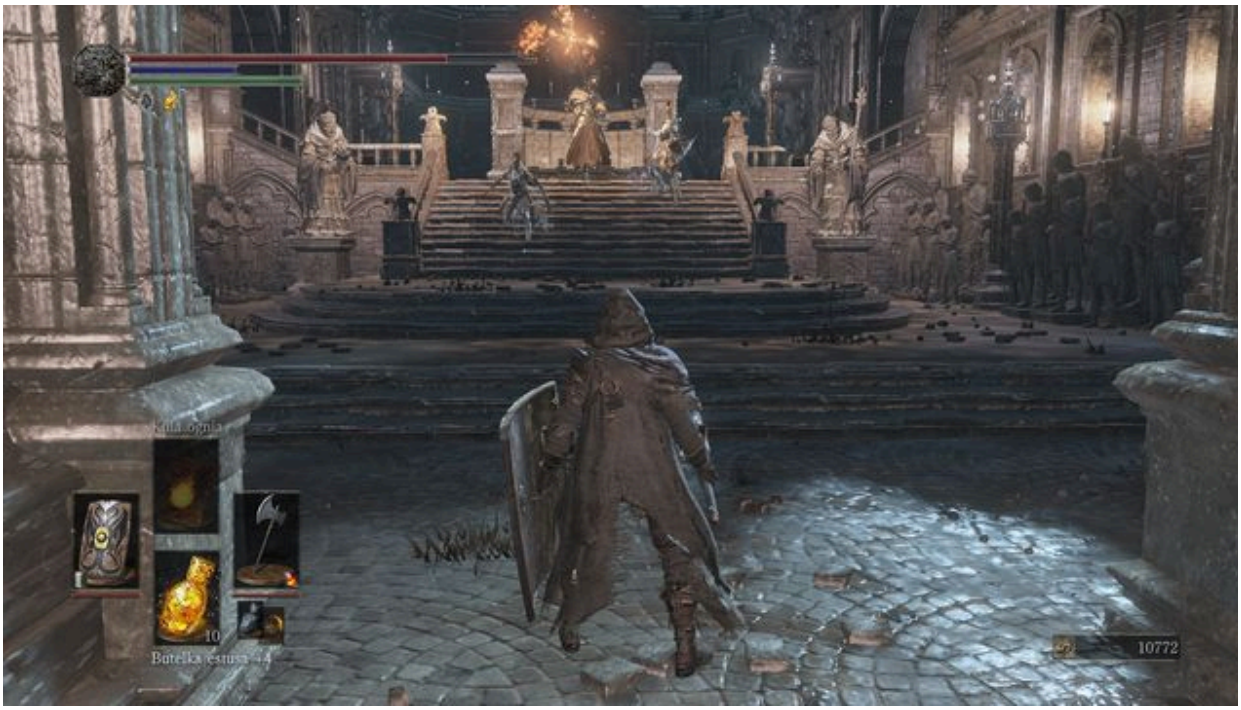
Dusza Rosarii	Pokonaj **Leonharda** po tym, jak zabije on **Rosarię**.	**Szczodre światło słońca** (cud)

Gdzie szybko zdobywać dusze?

W dalszej części gry kolejne poziomom doświadczenia będą kosztowały znacznie większą ilość dusz. Z tego względu dobrze znaleźć odpowiednie miejsce, gdzie możesz w miarę szybko zabijać przeciwników, aby zdobyć sporą ilość doświadczenia. Poniżej zaprezentowano trzy lokacje, w których w stosunkowo krótkim czasie możesz się nieźle wzbogacić.

Uwaga: Nim udasz się do któregokolwiek z tych miejsc warto zadbać o odpowiedni ekwipunek. **Tarcza żądzy** oraz **Srebrny sygnet chciwego węża** zwiększą ilość dusz otrzymywanych za przeciwnika, a **Złoty sygnet chciwego węża** pozytywnie wpłynie na ilość znajdowanych przedmiotów. Podobny efekt ma również **Rapier Kryształowego Mędrca**, który możesz wytworzyć z jego duszy. Na koniec możesz zwiększyć szansę na drop z przeciwników poprzez użycie **Zardzewiałej monety** lub **Zardzewiałej złotej monety**, dla jeszcze lepszego rezultatu.

Irithyll w Mroźnej Dolinie



Dobrym miejscem w **Irithyll w Mroźnej Dolinie** są okolice **Kościoła Yorshki**. Udając się tam w pobliskiej katedrze oraz obok znajdziesz kilku mocniejszych przeciwników, za których pokonanie powinieneś zebrać sporo ilość dusz oraz przedmiotów.

Innym miejscem w tej lokacji są ścieki, położone niedaleko ogniska **Odległa posiadłość**. Znajdujące się w nich pająki są łatwe do pokonania, a za każdego otrzymasz prawie 1000 dusz.

Wielkie Archiwa

Udaj się na dachy w **Wielkich Archiwach** (po odblokowaniu skrótu zaprowadzi Cię tam winda obok ogniska przed wejściem do lokacji). Następnie odbij w lewo, po schodach, wzdłuż okrągłej wieży. Powinieneś wtedy zauważyć znajdujących się w oddali trzech skrzydlatych rycerzy, którzy zeskoczą z kopuły, gdy tylko się zbliżysz. Za pokonanie każdego z osoba powinieneś otrzymać ok 17 000 dusz, co przy opanowaniu odpowiedniej taktyki może służyć, jako szybki punkt levelowania.

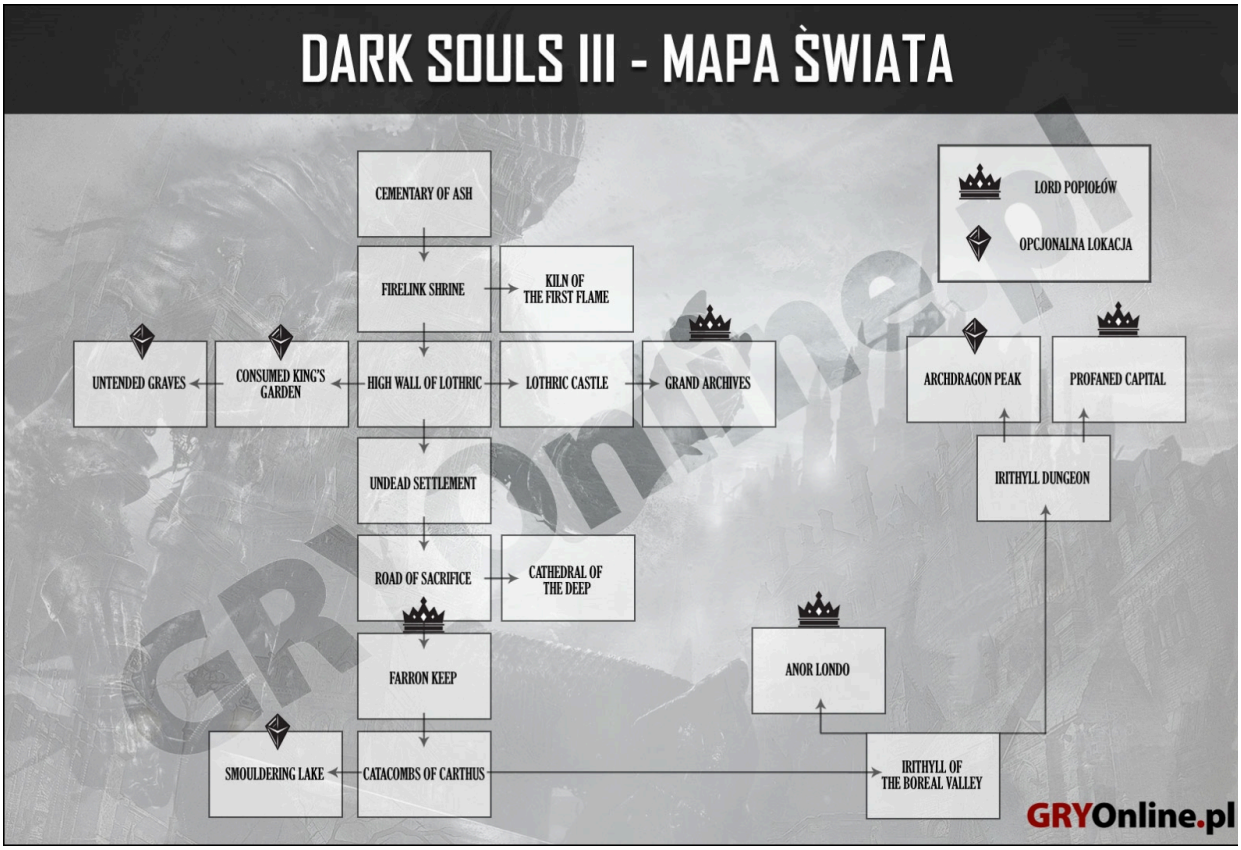
Szczyt Arcysmoków

Udaj się do ogniska **Mauzoleum Smoczego Rodu**. Po wejściu do środka ustaw się za znakiem przywołania. Znajdujący się na górze czarodziej będzie tutaj przywoływał rycerzy przez cały czas, dopóki nie zabijesz maga. Ustawiając się za znakiem przywołania możesz rozpoczynać walkę od pchnięcia w plecy, a następnie szybko atakować i dobijać przeciwnika. Nie potrzebujesz wracać do ogniska - przeciwnicy będą dosłownie podstawiani Ci pod nos, a dzięki rozpoczynaniu walki od tyłu powinieneś stosunkowo łatwo zabijać każdego następnego rycerza, który warty jest około 5 000 dusz. Aby skutecznie wyprowadzić pchnięcie od tyłu poczekaj tylko, aż rycerz w pełni się zmaterializuje.

Opis przejścia

Mapa świata

Dark Souls III - Mapa świata



Mapa do ***Dark Souls III*** przedstawia wszystkie dostępne w grze lokacje. Do każdej z nich musisz się najpierw dostać w konwencjonalny sposób, czyli po prostu przejść z jednej do drugiej. Niekiedy będzie to wymagało zabicia bossa lub też posiadania specjalnego przedmiotu (np. **Mały sztandar Lothric** jest potrzebny, aby przenieść się do **Osady Nieumarłych**, a pokonanie **Biskupów Głębin** i posiadanie **Małej lalki** konieczne będzie do przekroczenia mostu prowadzącego do **Irithyll w Mroźnej Dolinie**). Ponadto część lokacji jest opcjonalna i ich ukończenie nie jest konieczne do przejścia gry, jednakże pozwala na poznanie nowych przeciwników, bossów oraz niejednokrotne zdobycie ważnych przedmiotów.

Po zapaleniu ogniska w danej lokacji będziesz mógł się do niej przenieść, po skorzystaniu z innego ogniska w każdej, dowolnej, lokacji. Najczęściej będziesz w ten sposób przenosił się do **Kapliczki Zjednoczenia** i wracał z powrotem do danej lokacji. Pamiętaj tylko, że skorzystanie z ogniska resetuje większość zabitych dotąd przeciwników w odwiedzanym miejscu.

Po zabiciu trzech Lordów Popiołów zostaniesz przeniesiony z powrotem do **Wysokiej Ściany Lothric**. Dopiero wtedy otrzymasz dalszy dostęp do zamku.

Cmentarz Popiołu

Cmentarz Popiołu to bardzo rozległa lokacja, która po raczej liniowym początku mocno się rozgałęzia. Poniżej znajduje się spis występujących w niej obszarów, z których większość można odwiedzić w wybranej przez siebie kolejności:

- Początek
- Droga w prawo
- Droga na wprost
- Droga do Kapliczki Zjednoczenia

Początek

Zwróć uwagę na wyświetlane po drodze podpowiedzi.

Po przebudzeniu wybranej wcześniej postaci zapoznaj się z posiadanym ekwipunkiem oraz sterowaniem. Zwróć uwagę na rozmieszczone na ścieżce czerwone miejsca, gdzie możesz przeczytać różne wiadomości - są to podpowiedzi, a także opcjonalnie rozmieszczone przez innych graczy notatki. W tym rejonie

przedstawione zostanie w głównej mierze podstawowe sterowanie postacią.

Namierzanie przeciwnika pozwoli Ci na utrzymanie go cały czas w zasięgu wzroku.

Już za chwilę będziesz miał pierwszą okazję do zaatakowania przeciwnika. Zapoznaj się z mechanizmem blokowania celu (biała kropka umieszczona na przeciwniku, dzięki czemu kamera będzie poruszać się tak, aby nie spuścić wroga z oczu), a następnie z podstawowym atakiem, blokiem oraz silniejszymi ciosami. Po pokonaniu przeciwnika odbij lekko w prawo, gdzie przy ciele znajdziesz **Duszę opuszczonego ciała**.

Uwaga: Nie daj się zwieść przeciwnikom - mimo, iż jest to podstawowy rodzaj wroga, potrafi on wykonać kilka szybko następujących po sobie uderzeń, które zadają spore obrażenia.

Nie zapomnij o przeszukiwaniu ciał i zbieraniu z nich przydatnych przedmiotów.

Następnie wróć do drogi i kontynuuj, przy kolejnych zwłokach znajdziesz ten sam typ przeciwnika oraz **Popielną butelkę estusa**. Zwróć uwagę na ten przedmiot, gdyż służy on do odnawiania **Punktów Skupienia** (odpowiednika many, potrzebnego do używania umiejętności oraz czarów). Zwykłe **Butelki estusa** odnawiają natomiast posiadane przez Ciebie **Punkty Życia**. Pamiętaj o tym, że przedmioty te możesz zdobywać tylko poprzez znajdowanie ich w różnych miejscach bądź uzupełnienie w ściśle określonych punktach (**ogniskach**). Z tego powodu używaj ich tylko, gdy jest to naprawdę potrzebne.

Kawałek dalej za znalezionym przedmiotem zwróć uwagę na przeciwnika odwróconego tyłem, którego znajdziesz po swojej prawej stronie (screen). Wypróbuj na nim potężny atak, jakim jest cios od tyłu - w tym celu powoli podejdź do przeciwnika (chód) i wtedy zaatakuj. Kawałek wyżej znajdziesz jeszcze dwóch przeciwników, w tym jednego strzelającego z kuszy (jeżeli masz tarczę możesz się nią zakryć). Stąd droga prowadzi prosto lub małym przejściem w prawo.

Droga w prawo

Uważaj na dwójkę przeciwników, którzy pilnują wąskiego przejścia.

Jeżeli wybrałeś skręt w prawo po drodze obudzisz dwóch przeciwników (wstaną oni z ziemi), szybko zaatakuj i zabij jednego, aby nie walczyć z dwoma naraz, ryzykując tym utratę PŻ. Te przydadzą się już za chwilę, gdyż na końcu drogi (po drodze wskazówka na ziemi o treści "Zawróć") spotkasz pierwszego naprawdę silnego przeciwnika.

Na końcu drogi znajdziesz pierwszego silnego przeciwnika. Wykonuj uniki, aby uniknąć jego potężnych ciosów.

Zwróć uwagę na jego ataki. Repertuar składa się z wykonania ciosu z doskoku, przeturlania się i wypuszczenia lodowych kolców, tajemniczej mgły wokół przeciwnika i wypuszczenia z niej wspomnianych kolców oraz zamaszystych ciosów wykonywanych łapą. Szczególnie skok z doskoku oraz przeturlanie się są najlepszym momentem do wykonania szybkiego uniku i kontrataku. Ataki są sygnalizowane przez przygotowanie się minibossa (np. uniesienie ciała), dzięki czemu masz chwilę, aby odskoczyć i wykonać kontrę.

Zwróć uwagę na przygotowanie potwora do wykonania przewrotu. Tuż po nim masz chwilę na szybki atak.

W tej walce bardzo ważne jest wykonywanie uników. Nie możesz sobie pozwolić na bezmyślne stanie wokół przeciwnika i zadawanie obrażeń, gdyż szybko zostaniesz zabity (2 ataki wystarczą). Uważnie przyglądaj się i atakuj w momencie, gdy potwór zakończy swój atak i przez chwilę (bardzo krótką) będzie do Ciebie odwrócony. Jeśli uda Ci się podejść odpowiednio blisko celuj w podbrzusze, które jest bardziej wrażliwe na atak. Ponadto koniecznie unikaj mgły oraz uderzenia z góry, gdyż te ataki powodują największe obrażenia. Wykorzystaj posiadane **Butelki estusa**, aby w razie konieczności uleczyć swoją postać.

Przeciwnik odwrócony tyłem po ataku stanowi znakomity cel.

Walka ta jest opcjonalna i w razie dużych problemów możesz ją odpuścić. Jeżeli jednak wykażesz się odpowiednią cierpliwością i będziesz wykonywał szybkie uniki, atakując (2-3 razy) z doskoku, powinieneś dać sobie radę. Otrzymasz wtedy **Łuskę z tytanitu** oraz możliwość zebrania leżącego w rogu przedmiotu - **Duszy nieznanego podróżnika**. Wzbogacisz się też o 4000 dusz. W przypadku śmierci pamiętaj o możliwości powrotu i podniesieniu utraconych dusz (zielona kula unosząca się nad ziemią).

Droga na wprost

Skorzystaj z ogniska, aby uleczyć się i uzupełnić zapasy fiolek.

Kierując się za kusznikiem prosto dojdziesz zawiłą drogą do ogniska. Jeżeli zdecydowałeś się na pokonanie lodowego potwora będziesz już bezpieczny, gdyż do ogniska nie napotkasz żadnego przeciwnika. Pamiętaj o odpoczynku (otrzymasz tutaj **gest Odpoczynek**) i uzupełnieniu zdrowia oraz butelek leczących. Zrób to, pamiętając jednak, że odpoczynek przy ognisku powoduje odrodzenie się zabitych wcześniej przeciwników, podobnie jak dzieje się to w przypadku śmierci.

Rozpędź się odpowiednio i wykonaj skok, aby dostać się na grobowiec.

Od ogniska możesz skierować się zasadniczo dwiema ścieżkami, niezależnie od wyboru poświęć chwilę czasu na oczyszczenie tego miejsca i znalezienie przedmiotów. Przede wszystkim kierując się w dół natkniesz się na kilku przeciwników, uważaj, gdyż posiadają oni już nieco lepszą broń, a w grupie mogą być zabójczo niebezpieczni. Z lewej strony tego miejsca odszukaj znajdującą się na ziemi podpowiedź i wypróbuj umiejętność dalekiego skoku podczas sprintu, aby znaleźć się na grobowcu znajdującym poniżej (**Odłamek tytanitu**). Kawałek dalej zeskocz z góry i tym razem przećwicz atak z powietrza. Z tego miejsca na wprost znajduje się wejście na arenę z bossem, ale nie wchodź tam jeszcze.

Zamiast tego odbij w prawo, gdzie powoli podejdź do krawędzi. Z góry będziesz miał widok na kusznika oraz przeciwnika z włócznią. Podchodząc z tej strony możesz bez problemu pozbyć się tego pierwszego, dzięki zeskoczeniu na niego ze skarpy (screen). Ułatwi Ci to pojedynek z włócznikiem. Następnie zbierz 5 **Bomb zapalających**, które przydadzą się podczas walki z bossem. Kierując się do góry uważaj na dwóch ostatnich przeciwników. Możesz teraz udać się od razu na arenę z bossem (**Iudex Gundyr**) lub wcześniej uzupełnić zdrowie oraz fiolki w pierwszym ognisku. Będąc przygotowanym do walki wejdź na arenę.

Droga do Kapliczki Zjednoczenia

Po walce z bossem otwórz drzwi znajdujące się po drugiej stronie areny. Zaraz za wyjściem znajdziesz pojedynczego przeciwnika po lewej stronie, a kawałek dalej wąską ścieżkę, bronioną przez włócznika oraz kusznika (screen). W przypadku trudności z tym pierwszym spróbuj go kopnąć (atak jednocześnie z ruchem naprzód), aby obniżyć jego tarczą. W nagrodę na końcu drogi znajdziesz **Kość wiodącą do domu**, pozwalającą na powrót do ostatnio odwiedzanego ogniska.

Uważaj, niedaleko wejścia do Kapliczki Zjednoczenia natkniesz się na kilku ostatnich wrogów.

Następnie skieruj się do góry. Po prawej stronie znajdziesz delektującego się widokiem przeciwnika, którego bez problemu zepchniesz z krawędzi. Kolejnych dwóch miniesz jeszcze wyżej, a u szczytu schodów ponownie uważaj na parę włócznik - kusznik. Pamiętaj o możliwości blokowania strzał, jeśli posiadasz tarczę, w przeciwnym wypadku pozostań w ruchu i wykonuj uniki. Po pokonaniu tych ostatnich przeciwników możesz udać się prosto do **Kapliczki Zjednoczenia**.

Kapliczka Zjednoczenia

Wejście do Kapliczki Zjednoczenia.

Kapliczka Zjednoczenia to Twoja baza wypadowa. Znajdziesz tutaj kilka niezależnych postaci oraz parę ciekawych miejsc, które będzie można odwiedzić. W tej chwili, podczas pierwszej wizyty, warto przede wszystkim porozmawiać ze **Strażniczką ognia** - znajdziesz ją w dolnej partii, w głównej części tego miejsca. Wykorzystaj zdobyte wcześniej dusze, aby podnieść swój poziom doświadczenia - zależnie od ich ilość będziesz mógł wydać zdobyte punkty na kolejne umiejętności. Punkty zainwestuj zależnie od sposobu gry, jaki preferujesz oraz wybranej początkowo klasy (np. siła przyda się do noszenia coraz to potężniejszych broni, warto wzmocnić również ilość posiadanych punktów życia).

Zaraz po tym możesz wbić miecz w miejsce na ognisko, znajdujące się tuż obok **Strażniczki ognia**. Pozwoli Ci to na podróżowanie do różnych miejsc, w tym wypadku nową dostępną lokację będzie **Wysoka Ściana Lothric**. Udaj się tam od razu lub też przejdź się wcześniej po **Kapliczce Zjednoczenia**.

Korytarz, w którym znajdziesz Opiekunkę kapliczki oraz Kowala Andre.

Z prawej strony znajdziesz rycerza, po rozmowie z nim otrzymasz **gest Upadek**. Będąc w centralnym punkcie porozmawiaj również z siedzącym na tronie **Ludlethem**. Przeczesując dolne partie odnajdziesz **Opiekunkę kapliczki**. Jest to postać, u której możesz dokonywać zakupów oraz sprzedaży niepotrzebnych przedmiotów. W tej chwili powinieneś zaopatrzyć się w **Pochodnię**, która przyda się do rozświetlania sobie drogi w ciemnych korytarzach. Zwróć również uwagę na **Klucz do wieży**, kosztujący 20000 dusz - w przypadku jego zakupienia odblokujesz sobie drogę do dalszej części kapliczki, która jest zablokowania przez drzwi wieży, znajdującej się w górnej części lokacji.

Na końcu znajdziesz jeszcze **Kowala Andre**. Porozmawiaj z nim trzykrotnie, a otrzymasz **gest Hura!**. W późniejszej części pamiętaj o odwiedzaniu tej postaci, aby wzmacniać swoją broń oraz dokonywać napraw ekwipunku. Możesz tutaj także ustalić proporcje posiadanych butelek (tych, które leczą zdrowie do tych, które leczą manę (punkty skupienia)). W chwili obecnej wewnątrz **Kapliczki Zjednoczenia** nie znajdziesz nic ciekawego - wyjdź więc na zewnątrz lub skorzystaj z ogniska, aby udać się do lokacji **Wysoka Ściana Lothric**.

Na zewnątrz

Aby wyjść na zewnątrz alternatywnym wyjściem skieruj się w stronę głównej sali z kilkoma tronami pośrodku, a następnie w stronę głównego wejścia. Mając je przed sobą obierz schody z lewej strony prowadzące do góry (screen).

Przejście do wieży, które otworzysz zakupionym kluczem.

Wyjdziesz na zewnątrz zaraz przy zamkniętej wieży (otwiera ją wspomniany wcześniej **Klucz do wieży**, który możesz zakupić u **Opiekunki kapliczki**). Przed schodami prowadzącymi pod wieżę możesz przy drzewie przeczytać ciekawą wiadomość ("Nasiono olbrzymiego drzewa dopiero spadnie").

Droga wzdłuż muru, skręcając w lewo, w dół, trafisz przed wejście do kapliczki. Na wprost, na końcu drogi - wymagający przeciwnik.

Następnie zeskocz z trumien za drzewem poniżej. Znajdziesz tutaj ciało z **Kością wiodącą do domu**. Kawałek niżej możesz zeskoczyć, aby z ciała odzyskać **Żar**. Dalsza droga na wprost prowadzi wzdłuż muru (po drodze kolejny **Żar**), przy końcu którego, na schodach, znajdziesz dwóch przeciwników. Zabij ich, a następnie zabierz z drzewa **Tarczę wschód - zachód**. Wybierając tutaj drogę prowadzącą maksymalnie w lewą stronę zejdziesz na dół, przed główne wejście kaplicy.

Podczas walki uważaj na szybkie i zabójcze ruchy przeciwnika.

Na wprost siebie natomiast powinieneś zauważyć znajdującego się u szczytu schodów przeciwnika. Jest to półnagi mężczyzna z kataną. Nie daj się zwieść jego ubiorowi - przeciwnik jest całkiem wytrzymały, a przy tym niesamowicie szybki. Ponadto jego katana zadaje potężne obrażenia. Najlepiej będzie podczas tej walki wykorzystać tarczę, aby blokować ciosy i wyprowadzać kontry.

Swojej szansy szukaj w chwilę po wyprowadzonym przez wroga ciosie, gdy będzie on odsłonięty.

Uważaj, aby nie pozostawać zbyt długo w pobliżu wroga, gdyż wtedy ten nadzieje Cię na swoją broń - atak ten zadaje gigantyczne obrażenia. Zamiast tego czekaj, aż będzie on w pozycji z bronią schowaną lekko za plecami. Przygotowuje on wtedy szybki atak, wykonaj uskok tuż przed nim (wystarczy nawet lekkie cofnięcie się) - zaraz potem następuje krótka chwila, w której możesz zaatakować. Taka taktyka wykonywania ciosów z doskoku pozwoli Ci na pozostania w miarę bezpiecznej odległości. Wykorzystaj również **Bomby zapalające**, aby obrzucić nimi przeciwnika.

W przypadku trudności postaraj się zastosować fortel i zwab wroga na skraj schodów, a następnie postaraj się tak ustawić, aby kilkoma szybkimi atakami zepchnąć go z krawędzi. W nagrodę za pokonanie mistrza otrzymasz **Strój mistrza**, **Rękawiczki mistrza** oraz jego broń - **Uchigatanę**, która jest idealna dla postaci z wysoką statystyką **Zręczności**. Przejście za przeciwnikiem jest zablokowane, więc do czasu odblokowania drzwi do wieży w tym miejscu nie znajdziesz nic więcej - wróć do kaplicy i udaj się do lokacji **Wysoka Ściana Lothric** (zatknij **Kręty miecz** w ognisku obok **Strażniczki ognia**, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś).

Wysoka Ściana Lothric

Od ogniska możesz skierować się w dwie strony.

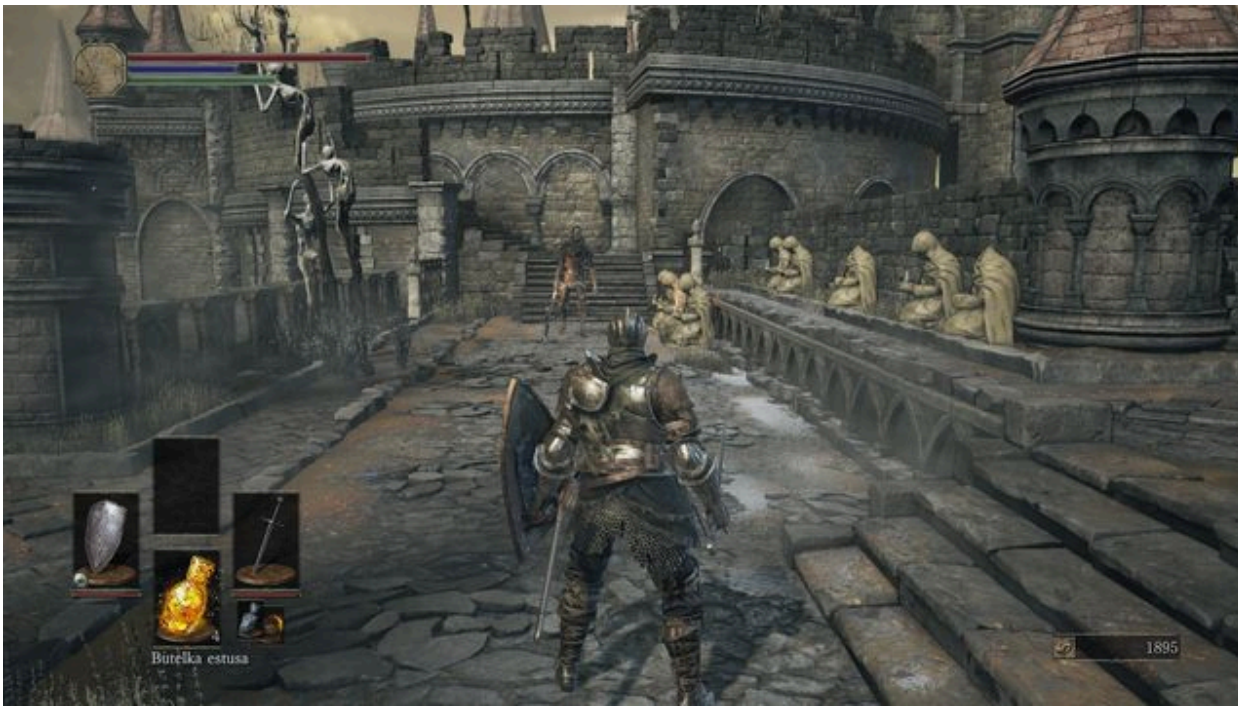
Po teleportacji otwórz drzwi znajdujące się przed Twoją postacią i zejdź niżej. Znajdziesz się tuż przy ognisko, skąd możesz udać się zasadniczo w dwóch kierunkach. Na początku lepiej jest odbić w prawo i oczyścić tamto miejsce z przeciwników.

- Droga w prawo
- Droga w lewo
- Wieża z Mimikiem

Droga w prawo

Na murze natkniesz się na kilku przeciwników.

Przed zejściem na mur zlokalizuj jeszcze niewielką przerwę w blankach z poziomu, na którym znajduje się ognisko - na platformie znajdziesz tam kusznika, który dokuczałby Ci po zejściu niżej, jeżeli od razu go nie zabijesz. Następnie, na murze, najpierw zajmij się dzikimi psami, a następnie resztą przeciwników (modlący się nieumarli są raczej nieszkodliwi, niemniej uważaj, aby nie zebrało ich się wokół Ciebie zbyt wielu).



Uważaj szczególnie na dwójkę, która pojawi się po wejściu na środek muru.

Po chwil na moście pojawi się dwóch bardzo silnych przeciwników - jeden nadejdzie z boku, a kolejny z drugiego końca muru. Koniecznie rozpraw się z nimi w pojedynkę, odciągając jednego w stronę ogniska, z którego przyszedłeś. Wrogowie Ci są powolni, jednakże ich ataki zadają bardzo duże obrażenia. Łatwo jest jednak unikać tych ciosów wykonując przewroty. W przypadku posiadania tarczy uważaj, gdyż ataki rozbijają Twój blok, a zaraz po tym następuje błyskawiczna seria ciosów.

Po oczyszczeniu muru zejdź niżej, z lewej strony, gdzie znajdziesz pojedynczego przeciwnika oraz **Duszę opuszczonego ciała**. Drzwi są na razie zablokowane, w późniejszej części odblokujesz tutaj skrót.

Nie zbliżaj się do modlących nieumarłych, jeśli nie chcesz spowodować mutacji jednego z nich.

Ostatecznie przejdź na wieżę znajdującą się po drugiej stronie. Na początku nie podchodź do znajdujących się po prawej stronie modlących nieumarłych. Zamiast tego zwab w swoją stronę kusznika i postaraj się zabić go omijając tamto miejsce. Skąd taka ostrożność? Cóż, jeden z nieumarłych jest tak naprawdę mniejszą wersją pierwszego bossa, którego spotkałeś i zacznie transformację zaraz po tym, gdy się do niego zbliżysz. Haczyk tkwi w tym, aby nie dopuścić do zakończenia przemiany - jeżeli uda Ci się zabić przeciwnika w trakcie zmieniania kształtu możesz być spokojny, gdyż ominie Cię bardzo trudna walka.

Jeżeli nie zdążysz na czas lepiej bierz nogi za pas.

Jeżeli nie podbiegniesz do przeciwnika odpowiednio szybko będziesz musiał zmierzyć się z jego zmutowaną wersją. Taktyka będzie w tym przypadku taka sama jak walka z bossem, również zadawane ciosy będą identyczne. Wykorzystaj **Bomby zapalające**, aby osłabić mini bossa, a następni dokończ dzieła standardowymi atakami, pozostając blisko bestii. Po oczyszczeniu tego miejsca podnieś **Długi łuk** oraz 12 **Standardowych strzał** i wróć do ogniska. Jeśli to konieczne odpocznij, po czym wybierz drugą część muru.

Droga w lewo

Przejście prowadzące do kolejnej wieży.

W tej części muru odnajdziesz kolejnych modlących się wyznawców. Na końcu uważaj na przeciwnika trzymającego latarnię - wydaje on okrzyk, który ściąga posiłki w postaci innych wrogów. Szybko przerwij jego krzyk lub też poczekaj na przeciwników i wykończ ich, koniecznie pojedynczo. Nie daj się zaplątać pomiędzy przeciwnikami, gdyż w przypadku otoczenia szybko dostaniesz się pod grad ciosów, a zablokowanie ich z każdej strony będzie niemożliwe. Przy ciele na środku znajdziesz **Duszę opuszczonego ciała**.

Przeciwnik z lampą swoim krzykiem będzie przywoływał wrogów.

Przejdź teraz wyżej, gdzie przy ciele smoka natkniesz się na kolejnego "przywoływacza". Uważaj też na przeciwnika rzucającego z góry bombami. Postaraj się wywabić wrogów pojedynczo w stronę schodów, co ułatwi Ci unikanie ataków z kilku stron. Po oczyszczeniu tego miejsce wejdź jeszcze do góry, gdzie przy ciele znajdziesz **Lornetkę**.

Następnie podejdź do smoka i obejdź jego ciało (screen). Znajdziesz tam zejście na dół, a udając się do środka budynku z tej strony będziesz miał możliwość zebrania **Żywicy złotej sosny**.

Przeciwnicy czają się w mroku, bądź czujny.

W środku nie daj się zaskoczyć przeciwnikowi schowanemu za skrzynkami z prawej strony i zaatakuj jako pierwszy. Następnie zabij kolejnego wroga i zabierz z ciała 2x **Bomby zapalające**. Możesz teraz skorzystać z drabiny, aby zejść na niższy poziom. Znajdziesz tam Duszę porzuconego ciała oraz wyjście na zewnątrz, po drugiej stronie.

Podbiegnij na górę, a następnie cofnij się - smok podpali grupę wrogów.

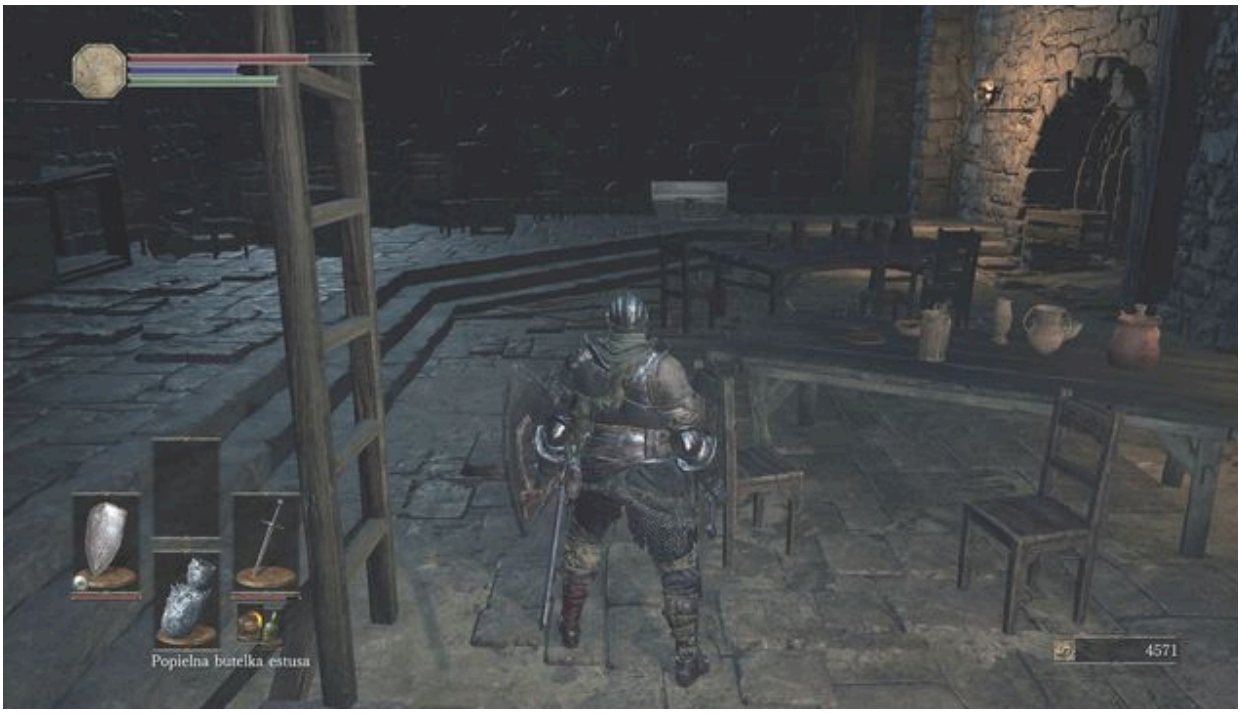
Na zewnątrz natkniesz się na przeciwnika z włócznią oraz kusznika, których postaraj się załatwić możliwie jak najszybciej. Na górze znajdziesz natomiast sporą grupę nieprzyjaciół, a druga, równie liczna, będzie się do Ciebie zbliżać wzdłuż balkonu znajdującego się poniżej. Na pomoc przyjdzie Ci tutaj... smok. Najpierw spali on całą górną część, oczyszczając Ci przejście (oczywiście nie wchodź tam w momencie, gdy smok zionie ogniem - wychyl się i zaraz cofnij).

Aby z kolei oczyścić korytarz podbiegnij mniej więcej do jego połowy, a następnie wróć się (screen). Smok przygotuje atak, który spali nadchodzących przeciwników.

Poczekaj na dole, aż ogień zgaśnie, a następnie sprintuj prosto po przedmioty leżące na placu.

Twoim kolejnym celem jest wyjście na górę, w momencie, gdy smok nie będzie wyrzucał ognia. Ataki te są cykliczne, dlatego musisz poczekać na odpowiedni moment. Możesz również poruszać się w trakcie, gdy wieża płonie, będziesz jednak co chwilę "stopowany" poprzez obrażenia otrzymywane od ognia. Celem jest wejście znajdujące się po drugiej stronie. Warto jednak spróbować nieco ryzykownego manewru, aby zebrać wszystkie znajdujące się tutaj przedmioty - **Żar**, **Pałkę**, **Duszę porzuconego ciała** oraz **Claymore**. Szczególnie ten ostatni może być problemem, gdyż znajduje się w odwrotnym do biegu kierunku. Warto jednak spróbować tam przebiec, nawet za cenę straconego chwilę później życia (możliwe jest jednak takie wyczucie czas, aby przebiec w trakcie, gdy wieża płonie i uniknąć kolejnego ataku - staraj się "doturlać" po przedmiot, wykonując ciągłe uniki), i zdobyć wszystkie przedmioty.

Wieża z Mimikiem



Zdradziecka skrzynia.

Będąc w budynku zejdź na dół. Jeżeli chcesz ominąć wymagającą walkę po prostu omiń znajdującą się na niższym poziomie skrzynię i wyjdź po drabinie na zewnątrz. W przeciwnym wypadku podejdź do skrzyni, ale nie otwieraj jej (prawdopodobnie zginiesz od razu).

Zamiast tego zaatakuj mebel- ten zamieni się w to, czym na prawdę jest (mimik).

Nie daj się złapać - to najgorszy atak, po którym najprawdopodobniej od razu zginiesz.

Przeciwnicy tego rodzaju są bardzo trudni do pokonania. Przede wszystkim musisz uważać na jeden, zabójczy atak, gdy mimik będzie próbował Cię złapać. W przypadku, gdy znajdziesz się zbyt blisko zostaniesz złapany i pogryziony przez "skrzynię", co poskutkuje raczej nieprzyjemną utratą całości punktów życia. Jeżeli tylko uda Ci się ostrożnie unikać tych ataków w małym pomieszczeniu, reszta walki będzie schematyczna - uważaj na długie susy i ciągle pozostawaj w ruchu, wykonując uniki. Możesz także spróbować wybiegać na schody i zrzucać na przeciwnika **Bomby zapalające**, aby nieco go osłabić. Jeżeli uda Ci się pokonanie tego wroga otrzymasz bardzo dobry w tej fazie gry **Topór wojenny głębin**.

Uwaga: Możesz spróbować obudzić mimika atakiem i szybko wybiec po drabinie (screen). Nie podąży on za Tobą, co umożliwi Ci obrzucenie go **Bombami zapalającymi**. Jest to jednak trudne, gdyż przeciwnik będzie biegał prawie dokładnie pod Tobą, ale w przypadku posiadania sporego zapasu bomb możesz sobie w ten sposób ułatwić trochę walkę.

Nim rycerz dojdzie do Ciebie zabij dwóch przeciwników znajdujących się obok wyjścia na tą część muru.

Niezależnie od tego, czy zaatakowałeś "skrzynię", czy też nie, wyjdź na zewnątrz, korzystając z drabiny. Po drugiej stronie przejścia zauważysz idącego w Twoją stronę rycerza. Nie przyglądaj się bezczynnie temu spacerowi tylko zaraz po wejściu na mur zabij dwóch siedzących po prawej i lewej stronie przeciwników - nie będą oni przeszkadzać w rycerskim pojedynku. Przeciwnik jest silny, jednakże raczej powolny, postaraj się wykonywać uniki lub po prostu szybko zachodzić za jego plecy. W przypadku kłopotów postaraj się zwabić go do budynku. Możesz wtedy spróbować zaatakować go na drabinie lub, obiegając go po zejściu na dół, spróbować zaatakować od góry. Po pokonaniu rycerza zabierz z ciała na murze **Duszę opuszczonego ciała** i wejdź do kolejnej wieży.

W mroku nie daj się zaskoczyć skrytobójcom i ich pchnięciom od tyłu.

Uważaj w środku na ruch, wyskoczy tutaj na Ciebie szybki przeciwnik, znajdujący się pomiędzy skrzynkami z lewej strony. Po jego zabiciu zbierz z ciała **Bomby zapalające** (powoli przejdź po belce), a następnie wyjdź z budynku, przejściem z prawej strony (jeszcze nie schodź na dół). Droga zaprowadzi Cię do kolejnego ogniska (**Wieża na ścianie**). W rogu znajdziesz tam także **Odłamek Tytanitu**.

Wysoka Ściana Lothric - od ogniska Wieża na ścianie

Druga część Wysokiej Ściany Lothric zawiera wiele sekretów i ścieżek, dlatego jej opis podzielony został na kilka charakterystycznych etapów:

- Początek
- Uwolnienie więźnia
- Duży plac
- Droga do bossa
- Zamknięte drzwi w Wieży na ścianie

Początek

Uważnie obserwuj ruchy przeciwnika.

Po odpoczynku śmiało wróć do wieży i zejdź na dół, po drodze pokonując dwóch kolejnych przeciwników. Zejdź jeszcze niżej, po drabinie, aby zmierzyć się z przeciwnikiem posiadającym halabardę. Uważaj szczególnie na atak zza głowy, który może wbić Cię w ziemię.

Następnie przejdź korytarzem do kolejnej części, po drodze uważając na wroga rzucającego płonące bomby (w rogu znajdziesz **Noże do rzucania**).

Droga prowadząca do więzienia.

Na końcu leży ciało, a przy nim broń **Łamacz Kolczug** (uważaj na wyskakującego z lewej strony wroga). Schodząc jeszcze niżej przejdziesz do celi, w której znajduje się jakiś więzień - na razie drzwi będą jednak zamknięte, wróć się więc do wieży i wyjdź przez drzwi na środkowym poziomie. Po zdobyciu **Klucza do celi** możesz wrócić w to miejsce.

Przed drabiną uważaj na pojawiających się "znikąd" przeciwników.

Zaraz za wyjściem z prawej strony znajdziesz **Duszę opuszczonego ciała**. Kawałek dalej, obok modlących się nieumarłych, znajdziesz drabinę prowadzącą na dachy poniżej. Zostaniesz tutaj jednak zaatakowany przez dwóch przeciwników, szybko zabij pierwszego, który wyjdzie po drabinie, aby ułatwić sobie walkę.

Kawałek dalej, w miejscu pokazanym na screenie, jeden z modlących się po zbliżeniu zacznie transformację w znanego już, podobnego do pierwszego bossa, przeciwnika. Zabierz **Bomby zapalające** i przygotuj się do walki lub jeśli chcesz jej uniknąć, co wydaje się rozsądniejsze, od razu namierz tą postać, która ma podniesione do góry ręce, u szczytu dachu. Od razu biegnij w jej stronę i zabij ją przed mutacją. Jeżeli Ci się to nie uda walcz, albo uciekaj na kraniec dachu, gdzie po drabinie możesz zejść na dół (przewieszone ciało skrywa **Dużą duszę porzuconego ciała**).

Na balkonie uważaj na dochodzących z dołu przeciwników.

Na dole przywitają Cię kusznik oraz kilku innych przeciwników. Mając drabinę za sobą przejdź kawałek dalej na balkonik - uważaj, gdyż pojawi się tutaj kilku przeciwników, którym lepiej nie dać się otoczyć. Z ciała zabierz **Bomby zapalające**. Wróć w stronę drabiny i przed wejściem do budynku odbij jeszcze w prawo, gdzie przy ciele znajdziesz z kolei **Czarne bomby zapalające**. Następnie wejdź do środka i od razu odbij w lewo. Szybko zabij przeciwnika czającego się za ścianą i kusznika (zbij urny, aby odblokować przejście i znaleźć przy ciele **Talizman łowcy nieumarłych**). Kolejnego skrytobójcę znajdziesz zaraz za schodami, więc nie daj się zaskoczyć. Znajdziesz tutaj **Odłamek tytanitu**.

Kolejnego rycerza znajdziesz wewnątrz komnaty.

Wróć do głównej sali i rozpraw się z rycerzem. Walczy on podobnie jak poprzednio napotkany, różnicą jest posiadanie przez niego włóczni, którą może często próbować przebić Twoją postać. Po walce znajdziesz tutaj **Duszę opuszczonego ciała**, w rogu pomieszczenia. Przejdź dalej, po drodze odbij do korytarza po prawej stronie - zniszcz beczki i skrzynie, aby móc dostać się do końca balkoniku (**Zielony pąk**, jeżeli zniszczysz beczki będziesz mógł zeskoczyć na dół, lepiej jednak wrócić do tego miejsca po oczyszczeniu przeciwników). Następnie wróć i kontynuuj w głąb, uważając zaraz na wyskakującego z lewej strony przeciwnika. Przeszukaj pomieszczenie w którym się znajdował, a za kołem znajdziesz **Szeroki miecz**. Następnie wyjdź na zewnątrz i przejdź niżej do kolejnej części.

Postaraj się wywabiać wrogów po kolei, co jest łatwiejsze niż walka z wszystkimi jednocześnie.

W środku poczekaj chwilę z zejściem na sam dół i zamiast tego przejdź na drugą stronę. Znajdziesz tutaj dwóch przeciwników oraz skrzynię ze skarbem - **Srebrną trójkątną tarczą z orłem**. Po zebraniu fantów zejdź na sam dół. Rób to jednak powoli, starając się po kolei wywabiać przeciwników. Przede wszystkim zainteresuj sobą dzikiego psa, gdyż bestie te są szybkie i mogą przeszkadzać w walce z większą ilością przeciwników. Następnie z prawej strony możesz zaatakować jeszcze jednego pojedynczego wroga, a z pozostałą dwójką będziesz się musiał najprawdopodobniej zmierzyć jednocześnie.

Przeszukaj dokładnie do miejsce. Znajdziesz tutaj **Klucz do celi**, **Fragment estusa** oraz **Odłamek tytanitu**. Jeżeli natomiast udasz się do góry (droga powrotna), w stronę przejścia, które było zatarasowane, na końcu znajdziesz kilka skrzynek. Zniszcz je, a umożliwi to spadnięcie na dół. Znajdziesz tutaj skrzynię z **Astoriańskim prostym mieczem**. Możesz teraz zeskoczyć na główny plac, jednakże warto jeszcze powrócić w stronę odszukanego wcześniej więźnia.

Uwolnienie więźnia

Otwórz klatkę i porozmawiaj z więźniem.

Jeśli zapomniałeś drogę rozpocznij od drugiego ogniska, **Wieża na ścianie**. Następnie zejdź na sam dół wspomnianej wieży, mijając po drodze kilku przeciwników. Nie zgubisz się, gdyż na najniższym poziomie korytarz prowadzi prosto do wspomnianego więźnia. Jest nim **Greirat**. Po otworzeniu celi za pomocą znalezionego klucza możesz z nim porozmawiać - otrzymasz zadanie zaniesienie przedmiotu (**Sygnet błękitnego łzokamienia**) do **Loretty**, znajdującej się w sąsiedniej lokacji (**Osada Nieumarłych**). **Greirat** zaoferuje Ci pomoc, jeżeli przystaniesz na jego propozycję.

Duży plac

Unik i kontra to najlepszy sposób na sprawną eliminację większych przeciwników.

Wróć teraz w stronę głównego placu, na którym znajdziesz ogromnego rycerza. Po zejściu na dół rozpocznie się walka, przed którą warto się wcześniej przygotować. Przeciwnik ten jest bardzo silny i jego ataki zadają spore obrażenia. W szczególności uważaj, gdy zacznie kręcić młynek i odpowiednio wcześnie odskocz na bok. Podobnie zrób w przypadku przyzywanych przez przeciwnika błyskawic. Poza tym trzymaj się raczej blisko i postaraj się obracać razem z przeciwnikiem, aby atakować jego plecy. Gdy uda Ci się uporać z wrogiem możesz przeszukać plac, a znajdziesz **Rapier** oraz 2x **Żar**.

Zbierz przedmioty znajdujące się nad głównym placem.

Następnie wyjdź przez opuszczoną bramę i odbij w prawo. Na schodach natkniesz się na kusznika, a z jego lewej strony na jeszcze jednego przeciwnika. Wyjdź po pierwszych schodach i odbij w prawo. Znajdziesz tam **Dużą duszę porzuconego ciała**. Rozpędź się i przeskocz na daszek znajdujący się kawałek dalej, nad placem - tam z kolei leży **Pierścień ofiary**. Wróć do schodów i odbij raz jeszcze w prawo (wyżej, po kolejnych schodach).

Droga prowadząca do odblokowania skrótu - uważaj, gdyż po zabiciu przeciwnika błyskawicznie pojawi się kilku kolejnych.

W przejściu natkniesz się na pojedynczego przeciwnika. Uważaj jednak, gdyż po jego zabiciu pojawi się cała chmara wrogów. Wykorzystaj błyskawiczny unik lub też zablokuj pierwsze uderzenia tarczą, aby móc bez obrażeń nieco się oddalić. Gdy wyczyścisz plac w rogu możesz podnieść **Zielony pąk**. Idź do końca tą drogą i wyjedź do góry windą. Przy skrzyniach znajdziesz **Noże do rzucania**, natomiast po drugiej stronie metalowe kraty. Otwierając je odblokujesz skrót w pobliżu pierwszego ogniska.

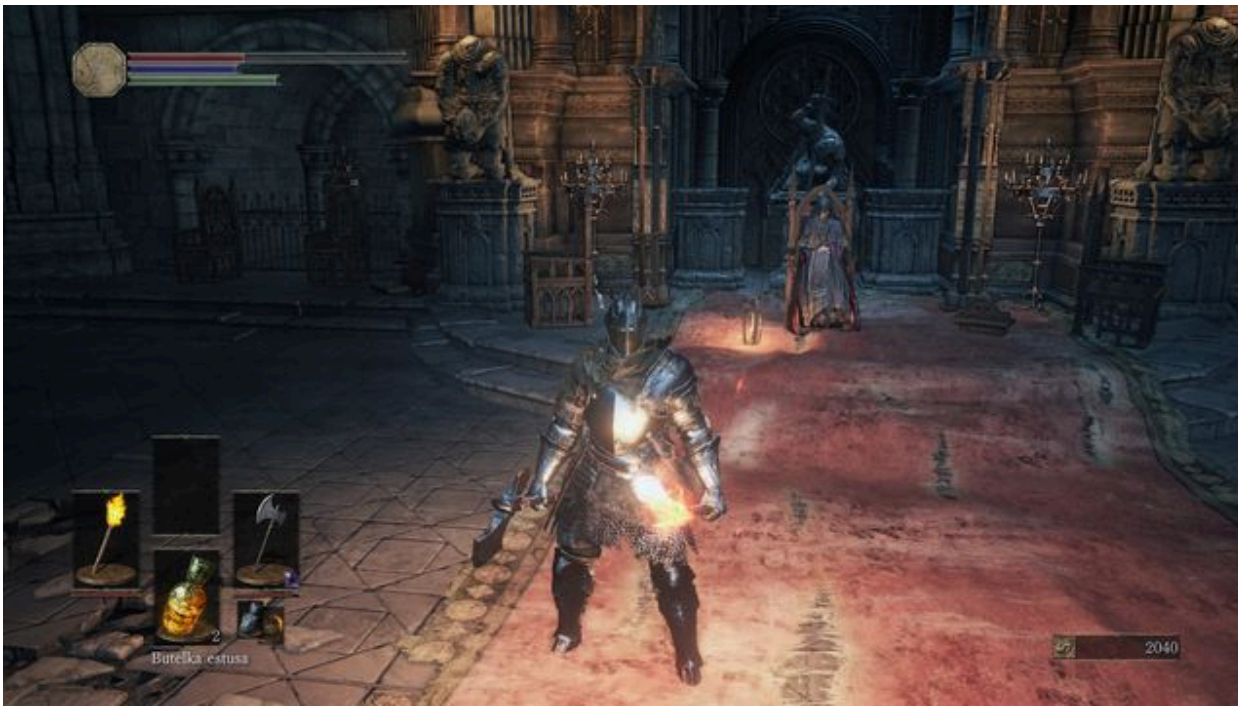
Droga do bossa

Rycerze na moście to ciężki orzech do zgryzienia - wywabiaj ich pojedynczo, aby mieć realne szanse na ich pokonanie.

Na koniec wróć w stronę placu i tym razem wybierz przeciwną do skrótu drogę. Na moście znajdziesz dwójkę patrolujących ten teren rycerzy. Twoją jedyną i najlepszą szansą na ich pokonanie jest odciągnięcie jednego z nich w stronę schodów, zabicie i powrót do drugiego przeciwnika. Walka w pojedynkę jest znacznie łatwiejsza. Kolejnego rycerza znajdziesz na balkoniku nieco wyżej. Pokonaj go i zabierz z ciała obok **Młot luceреński**.

Koniecznie dziabnij wroga od tyłu.

Skieruj się w stronę kaplicy, przed którą odbij w lewo. Znajdziesz tam jeszcze potężniejszego rycerza z niebieską peleryną. Koniecznie wykorzystaj fakt, że jest on odwrócony tyłem i podejdź do niego powoli, aby wykonać potężne pchnięcie od tyłu. Następnie szybko atakuj tyle, ile możesz do czasu, aż przeciwnik podniesie się i odwróci. W tym momencie jeżeli to możliwe wykorzystaj dostępne **Bomby zapalające**, aby dobić przeciwnika kilkoma rzutami. W przeciwnym wypadku musisz bardzo uważać robiąc uniki, gdyż ten rycerz zadaje większe obrażenia niż inni. Za swój kłopot otrzymasz **Wykwintny klejnot**.



Bohater niezależny, którego znajdziesz w kaplicy.

Następnie wejdź do kaplicy i porozmawiaj dwukrotnie z **Emmą**. Otrzymasz przez to kolejno **Mały sztandar Lothric** oraz **Drogę Błękitu** (znak przymierza).

Uwaga: Możesz sprokurować tutaj walkę z bossem, **Tancerką z Mroźnej Doliny**, znacznie wcześniej niż wynikałoby to z postępu fabularnego. Aby to zrobić przy pierwszym spotkaniu z **Emmą** porozmawiaj z nią, a następnie zabij. Podejdź z misą podniesioną z jej ciała do ołtarza, aby załączyć cutscenkę z pojawiającym się bossem. Pokonanie **Tancerki** na tak wczesnym etapie będzie jednak znacznie trudniejsze. Możesz jednak wykorzystać do tego NPC-ów przyzywanych na walkę z **Vordtem** (ich znaki przywołania są właśnie przed wejściem na arenę z **Vordtem**, jednakże możesz ich przyzwać i wrócić z nimi do **Tancerki**. Jeżeli tak zrobisz nie będą dostępni później do przywołania po raz drugi).

Przejścia na arenę pilnuje paru ostatnich strażników.

Ostatecznie udaj się w stronę przeciwną kaplicy. U dołu schodów zabij dwóch ostatnich przeciwników oraz łucznika. Zwróć uwagę na balkonik znajdujący się nad tym ostatnim - w przypadku konieczności powtórzenia walki z bossem jest to miejsce, w którym możesz bezpiecznie zeskoczyć z góry, omijając rycerzy znajdujących się na moście. Arena poniżej to miejsce walki z drugim bossem o nazwie **Vordt z Mroźnej Doliny**.

Gdy go pokonasz podejdź do krawędzi i zatnij sztandar (screen, interakcja), a zostaniesz przeniesiony do **Osady Nieumarłych**.

Zamknięte drzwi w Wieży na ścianie

Kierując się od ogniska **Wieża na ścianie** zejdź na dół do wnętrza wieży, a następnie jeszcze raz niżej, po drabinie. Jeżeli odwrócisz się w prawo znajdziesz tutaj zamknięte przejście (na wprost korytarza, którego pilnuje przeciwnik) widoczne na screenie.

Leonhard znajduje się przy najwyżej położonym tronie.

Aby zdobyć klucz musisz udać się do **Kapliczki Zjednoczenia** i porozmawiać z **Leonhardem**. Znajdziesz go przy największym tronie. Przy pierwszej rozmowie da Ci 5x **Pękniętą czerwoną kulę oka**. Jeżeli zdobędziesz **Blady język** (możesz go znaleźć między innymi w **Osadzie Nieumarłych**, podczas pomocy **Siegwardowi**, na terenie walki z ognistym demonem) **Leonhard** pojawi się ponownie i tym razem da Ci **Klucz do komnaty z windą**, otwierający wspomniane kraty.

Po wejściu spokojnie podejdź do przeciwnika i wykonaj potężne uderzenie.

Po zjechaniu na dół będziesz musiał pokonać rezydującego tam rycerza. Na początku zyskaj przewagę podchodząc do niego powoli, gdyż stoi on odwrócony do windy plecami. Zadaj potężne uderzenie od tyłu, po czym od razu zaatakuj, nim wróg się otrząśnie.

Uderzenie sygnalizowane jest szerokim zamachem.

W trakcie samej walki uważaj przede wszystkim na duży zasięg przeciwnika i jego zdradzieckie pchnięcie - wykonuj uniki na boki, nie do tyłu. Ponadto nie daj się złapać w serię ciosów, a nade wszystko odsuń się, gdy rycerz będzie ładował połyskujący atak. Oznacza to chęć złapania gracza i wyssania z niego dużej ilości zdrowia. Swoich szans wypatruj głównie po tym, gdy przeciwnik po wykonaniu udanego uniku uderzy mieczem w ziemię. Masz wtedy czas na wyprowadzenie 2-3 szybkich ataków. Po walce otrzymasz **Czerwoną kulę oka**.

Kapliczka Zjednoczenia - wieża

Dusza strażniczki ognia to ważny i przydatny przedmiot.

Wejdź do wieży i przejdź do góry schodami. Następnie wejdź do następnej wieży przez kamienny most i skorzystaj z windy. Po jej opuszczeniu wyjdź schodami na sam szczyt, gdzie pod wielkim dzwonem znajdziesz **Duszę strażniczki ognia**. Zatrzymaj ten przedmiot, aby później oddać go **Strażniczce ognia**.

Uwaga: **Klucz do wieży** kupisz u **Opiekunki kapliczki** za 20 000 dusz.

Ostrożnie zeskakuj na położone niżej wystające półki.

Następnie wróć windą na dół. Stojąc na moście możesz z jednej strony zlokalizować wystające półki, po których możesz w miarę bezpiecznie zejść na dół. Weź odpowiedni rozpęd i zeskocz po kolei na każdą z nich. Będąc na dole zabierz **Pierścień estusa**.

Uwaga: Jeżeli udasz się do tego miejsca po spotkaniu **Niezłomnego Łaty** w **Katedrze Głębin** zablokuje on drzwi i będziesz zmuszony wybrać drogę na dół.

Dużo trudniejsze jest przeskoczenie na znajdującą się po drugiej stronie małą trumnę, przy której świeci się kula z przedmiotem. Wymagać to może nawet kilku prób w przypadku dużego pecha, niemniej warto spróbować.

Postaraj się ustawić w pozycji pokazanej na screenie. Następnie biegnij sprintem do krawędzi, nie skacząc tuż przed nią - po prostu szybko zbiegnij z mostu, spadając na wysokości pomiędzy drugą, a trzecią płytką (patrząc od ściany). Powinieneś upaść lekko z lewej strony świecącej się kuli, staraj się wymierzyć właśnie w to miejsce. Gdy Ci się to uda Twoją nagrodą będzie **Zestaw strażniczki ognia** (szata, rękawice, spódniczka). Ostatecznie również stamtąd możesz zeskoczyć na sam dół i podnieść wspomniany wcześniej pierścień. Otwierając kratę wrócisz przed kaplicę, do miejsca, w którym znajduje się szalony przeciwnik (oczywiście, jeżeli nie pokonałeś go wcześniej).

Na koniec ponownie wróć do wieży i przejdź kamiennym mostem mniej więcej do połowy (screen), do miejsca, w którym brakuje kilku kamieni. Możesz stąd zeskoczyć na szczyt dachu odnosząc przy tym niewielkie obrażenia. Kopnij przy okazji drabinę, znajdująca się maksymalnie z lewej strony.

Szybko dogoń jaszczurkę, którą znajdziesz na dole.

Następnie zeskocz na dół po drugiej stronie, gdzie znajduje się świecąca jaszczurka. Szybko dogoń ją nim zniknie, aby zabić i podnieść **Migoczący tytanit**.

Gniazdo z "handlarzem".

Dalej wróć na dach. Na jego szczycie, na drugim końcu (idąc od drabiny) znajdziesz gniazdo. Możesz tutaj handlować i zostawiać różne przedmioty, aby otrzymać inne. Stojąc w gnieździe wybierz przedmiot z ekwipunku oraz opcję "Wyrzuć". Jeżeli dany przedmiot spodoba się ptaszynie otrzymasz w zamian coś innego. Dla przykładu zostawienie **Kości wiodącej do domu** pozwoli Ci na otrzymanie **Żelaznego karwasza** oraz **gestu Zawołanie**, a **Czarna bomba zapalająca** zostanie wymieniona na **Grudkę tytanitu**.

Ostrożnie przejdź po znajdujący się przy przewieszonym ciele Fragment estusa.

Na koniec zeskocz na niższą część dachu. Przy ciele znajdziesz **Kość wiodącą do domu**. Obejdź dach, aby w jednym miejscu odnaleźć przejście do środka. Wejdź tam ostrożnie, aby nie spaść do sali z tronami i ogniskiem w **Kapliczce Zjednoczenia**. Przy ciele zwisającym z barierki znajdziesz **Fragment estusa**.

Ostatecznie zwróć uwagę na mur, znajdujący się za leżącymi na środku piórami (screen). Jest to mur na wprost wejścia. Jest on tak naprawdę iluzoryczną ścianą, która zniknie po uderzeniu. Zrób to i przejdź do końca, gdzie zeskocz na dół. Z prawej strony znajdziesz **Srebrny sygnet chciwego węża**, co wyczerpie ilość przedmiotów, jakie można znaleźć w **Kapliczce Zjednoczenia**.

Osada Nieumarłych

Zaraz pod bramą natkniesz się na pierwszych przeciwników.

Po przeniesieniu zapal ognisko. Następnie odbij w lewo, gdzie przy kolejnej wieży znajdziesz **Dużą duszę porzuconego ciała**. Zejdź teraz niżej. Pod bramą rozpraw się z dwoma psami, a następnie skieruj się w przeciwną stronę.

Za wozem znajdziesz kolejne dwa wściekłe pieski. Przy ciele leży **Nęcąca czaszka**. Kawałek dalej, z lewej strony, przed przepaścią, znajdziesz natomiast **Kość wiodącą do domu**. Przechadzając się pomiędzy martwymi "postaciami" możesz usłyszeć głos jednej z nich. Tak na prawdę nie jest ona martwa - w tym miejscu (screen) znajdziesz **Yoela z Londoru**. Jeśli przyjmiesz go na służbę przeniesie się on do **Kapliczki Zjednoczenia**.

Udaj się teraz w stronę bramy i podnieś ją, korzystając z dźwigni umieszczonej po lewej stronie.

Kieruj się do domku po lewej, z którego wyjdzie dwóch przeciwników.

Zaraz za wejściem w chacie po prawej stronie znajdziesz ognisko. Następnie skieruj się do większego domku po lewej, przed którym uważaj na dwóch przeciwników. W środku zrzuć ciało wiszące po prawej stronie (zaatakuj je), aby podnieść **Małą skórzaną tarczę**. Wyjdź na balkonik i obejdź dom , po drodze zrzucając kolejne wiszące ciało na dół, aby zdobyć **Proszek naprawczy** (uwaga na atakującego z ukrycia wroga z widłami). Następnie zejdź na dół, gdzie uważaj na parę atakujących z ukrycia przeciwników. Najlepiej od razu cofnij się na schody, aby przy okazji uniknąć strzelca będącego na samym dole. Z budynku zabierz jeszcze **Zawiniątko z węglową żywicą** i wyjdź na zewnątrz.

Plac, przy którym przyszykuj się na walkę.

Ze strąconego przed chwilą ciała, które znajdziesz leżące przed budynkiem, zabierz **Kość Loretty**. Na placu roi się od przeciwników do których przez chwilę nie podbiegaj. Musisz wyeliminować ich metodycznie. Zacznij więc od grupy znajdującej się najbliżej budynku, przy czym pierwszego przeciwnika powoli zajdź od tyłu, aby wykonać zdradzieckie pchnięcie. Następnie kolejnych dwóch odciągnij koniecznie od ogniska, aby nie podchodzić zbyt blisko innych wrogów. Dopiero po ich zabiciu zajmij się dwójką skrajnie z lewej, przy czym ponownie jednego z nich zajdź od tyłu. Pod bramą znajdziesz **Duszę nieznanego podróżnika**.

Uwaga: Jeżeli posiadasz **Bomby zapalające** możesz szybko pozbyć się przynajmniej dwóch grup przeciwników, przy których znajdują się wybuchające beczki. Wystarczy rzucić pociskiem odpowiednio blisko, aby spowodować eksplozję.

Początkowo możesz zajść od tyłu skrajne grupki przeciwników.

Na koniec pozostaje Ci zaatakowanie ostatniej grupy, przy czym w tym momencie do walki włączy się gruba pani, do tej pory nieaktywna. Postaraj się w pierwszej kolejności wyeliminować słabszych przeciwników, aby móc walczyć z nią jeden na jeden. Uważaj na mocne ataki fizyczne łączone w serie oraz moment, w którym zacznie ona czytać księgę, przygotowując zabójczy atak (nie daj się złapać, gdyż będzie to nieprzyjemne doświadczenie). Trud związany z tą walką zostanie wynagrodzony możliwością podejścia do drzewa i zdobycia **Fragmentu estusa** oraz **Żaru**. Uważaj przy tym na ostatnich, pojedynczych przeciwników.

Uwaga: W tym miejscu możesz udać się zasadniczo w dwóch kierunkach - do budynku na wprost, znajdującego się za opisany właśnie placem oraz skręcić w prawo, przez kamienny most. Obie drogi schodzą się w jednym punkcie, jakim jest arena z bossem. Jeżeli dokładnie chcesz zwiedzić tą lokację warto najpierw przejść jedną drogą, a następnym razem wybrać kolejną.

Osada Nieumarłych - od dużego placu, droga na wprost

W tym rozdziale opisana została część Osady Nieumarłych znajdująca się na wprost od dużego placu. Po drodze natkniesz się na sporo sekretów, spotkasz świątynnego rycerze oraz odnajdziesz ognisko przy walącym się moście.

- Droga na wprost
- Użycie Żaru - walka z Rycerzem świątynnym Holdrickiem
- Dalsza droga od ogniska Walący się most

Droga na wprost

Wejście do budynku.

Dalej za placem znajduje się budynek do którego możesz wejść z obu stron. Zrób to przez drzwi z lewej strony, wcześniej jednak zabij dwóch przeciwników przy budynku, aby zebrać **Odłamek tytanitu**. Po wejściu do środka uważaj natomiast podczas podchodzenia do ciała, gdyż znajdująca się obok niego klatka ożyje. Przy ciele

znajdziesz natomiast **Żywicę dębowej sosny**. Kolejne warte zbadania ciało wisi nad schodami - uderz w nie, aby spadło na dół (**Duża dusza opuszczonego ciała**).

Sekretny pokój, do którego dostaniesz się przez dziurę w podłodze, piętro wyżej.

Z górnego poziomu zlokalizuj jeszcze dziurę w podłodze i zeskocz na dół (stracisz trochę życia). Możesz wypić tutaj zupę z estusa oraz zebrać przedmiot **Wojownik Słońca**, znak kowenantu. Wyjdź przez drzwi.

Niektóre klatki to tak naprawdę zamaskowani przeciwnicy.

W korytarzu czeka na Ciebie kilku przeciwników. Uważaj na małych, ale silnych i szybkich wrogów oraz klatki (możesz blokować na nich wzrok, aby odkryć, która z nich ożyje po odpowiednim zbliżeniu się). Nie podchodź pod nie przed pokonaniem reszty wrogów. Kolejne dwie klatki ożyją przy samym wyjściu.

Zaraz po opuszczeniu budynku odbij lekko w prawo i zniszcz przeszkody (screen). Odblokujesz w ten sposób dróżkę prowadzącą do ciała z **Duszą nieznanego podróżnika**. Następnie wróć do głównej drogi i kontynuuj podróż w głąb wioski.

Przebiegając wąską drogą uważaj na ataki dystansowe lecące w Twoją stronę oraz przeciwników, którzy wyskoczą z budynku po lewej stronie.

Znajdziesz się w korytarzu, z końca którego będzie Cię atakować znana już grubsza kobieta. Możesz unikać tych ataków poprzez odsunięcie się na bok lub schowanie w mijanych budynkach. W przypadku trudności spróbuj szybko przebiec ten korytarz, aby dobiec do końca, gdzie powinna ona zeskoczyć z góry i dołączyć do walki. W razie jeszcze większych problemów omiń wszystkich przeciwników i biegnij do domku na wprost, gdyż zaraz za nim znajduje się kolejne ognisko.

Zaraz za wspomnianym wyżej "korytarzem" wyjdziesz przez budynek. Odbij w prawo, aby znaleźć ognisko.

Robiąc wszystko po kolei najpierw we wspomnianym wcześniej korytarzu odbij po drodze do pomieszczania z lewej strony. Jego lokalizację ułatwi Ci wyskakujący ze środka przeciwnik, wewnątrz natkniesz się na kolejnego. Przy ciele leży tutaj **Bicz**. Dobiegając następnie do końca, pod balkonem na którym stoi grubsza pani, skręć w prawo - tam na końcu ścieżki znajdziesz **Odłamek tytanitu**. Następnie uważając na przeciwników rozpraw się z wrogiem z młotkiem oraz z kobietą. Jeżeli nie zeskoczyła ona na dół z lewej strony znajduje się drabina, po której możesz dostać się do miejsca, z

którego atakowała. Przy ciele na tym balkonie znajdziesz również **Odłamek tytanitu**.

Rozpędź się i przeskocz na drugą stronę.

Aby zebrać jeszcze jeden przedmiot przed wejściem do domku, z prawej strony, przejdź na mały daszek. Rozpędź się z niego i przeskocz na platformę po drugiej stronie - przy przewieszonym ciele znajdziesz **Zardzewiałą monetę**. Ostatecznie zejdź niżej w stronę ogniska.

Uwaga: Podczas pierwszej wizyty w tym miejscu wypatruj uciekającej lodowej jaszczurki. Jeśli uda Ci się ją zabić nim zniknie będziesz mógł podnieść z jej ciała **Ostry klejnot**.

Użycie Żaru - walka z Rycerzem świątynnym Holdrickiem

Najeźdźcy spodziewaj się niedaleko ogniska.

Będąc w pobliżu tego ogniska (**Walący się most**) możesz skorzystać z **Żaru**. W tej okolicy, po użyciu wspomnianego przedmiotu, zostaniesz zaatakowany przez **Rycerza świątynnego Holdricka**. Postać ta zostanie oznaczona kolorem fioletowym, otrzymasz ponadto stosowny komunikat o ataku. Przygotuj się do walki zakładając zbroję dającą dobrą odporność przed atakami fizycznymi, gdyż głównie takimi będzie dysponował Twój przeciwnik.

Zwróć uwagę na wyprowadzane ciosy, które odpowiednio wcześniej sparuj lub wykonaj unik.

Sama walka powinna przebiegać według utartych reguł - używaj tarczy oraz uników. Większość ataków można spokojnie zablokować, uważaj tylko na malejący pasek energii podczas blokowania serii ciosów, aby nie spadła ona do zera, uniemożliwiając obronę. Z ataków, jakie posiada oponent, warto wymienić szybkie uderzenie zaraz po przewrocie oraz ciągnięcie miecza po ziemi i potężny atak. Tych dwóch powinieneś wystrzegać się najbardziej, dalsza walka powinna być całkiem "standardowa", **Rycerz świątynny Holdrick** nie zaskoczy Cię niczym nadzwyczajnym. W trakcie walki pamiętaj, że ten przeciwnik może skorzystać z możliwości leczenia.

Jeżeli uda Ci się go pokonać otrzymasz **Kajdany z kręgosłupa**. Możesz ich użyć, aby zwiększyć swoją rangę w konwencie **Kopaczy Kurhanów**.

Dalsza droga od ogniska Walący się most

Wymanewruj przeciwnika obiegając go, aby zaatakować od tyłu.

Będąc przy ognisku zwróć uwagę na kraty znajdujące się z prawej strony za kamienny mostem - odblokujesz ten skrót otwierając drzwi w ściekach. Tymczasem skieruj się na wprost, mijając po drodze pojedynczego przeciwnika z piłą. Najłatwiej będzie Ci go wymanewrować używając uników lub po prostu szybko przemieszczając się za jego plecy.

Przy pierwszej wizycie tutaj sprint może okazać się lepszą opcją niż walka z każdym przeciwnikiem, szczególnie pod ostrzałem.

Kawałek dalej natrafisz na polanę, na której będziesz narażony na ciągły ostrzał. Twoim głównym celem jest dostanie się na drugą stronę, gdzie znajdziesz niewielki budynek. Jeżeli pobiegniesz odpowiednio szybko powinieneś uniknąć miotanych w Twoją stronę włóczni. Uważaj natomiast przy samym wejściu, gdyż ze środka wyjdą przeciwnicy, co może Ci zablokować przejście. W takim wypadku pozostań w ciągłym ruchu, aby unikać pocisków i poczekaj, aż wrogowie wyjdą ze środka.

Dokładnie rozejrzyj się po okolicy, aby zebrać sporo fantów.

Uwaga: Wokół tego miejsca znajdziesz sporo przedmiotów, między innymi **Fragment kości nieumarłego**, czy cały **Zestaw Kapłana** (w tym celu przed większym domkiem odbij w lewo i lekko do góry, przed kolejną, małą chatę. Będąc w pobliżu odbij jeszcze lewo i poszukaj **Prochów grabarza**). Możesz spróbować zebrać te przedmioty teraz lub po uporaniu się z tym, kto owe włócznie miota (druga opcja jest znacznie łatwiejsza, olbrzyma spotkasz w katedrze znajdującej się na obrzeżu lokacji).

Ostatnia prosta prowadząca w pobliże areny.

W środku budynku uważaj na kolejnych przeciwników. Jesteś tutaj bezpieczny przed włóczniami, dobrze więc byłoby rozprawić się z wrogami. Jeżeli przytłacza Cię ich liczebność spróbuj przyblokować ich w drzwiach lub wyciągnąć na zewnątrz i pobiegać wokół drzewa (trafione włócznie mogą ich zabić. Jeżeli wcześniej porozmawiałeś z olbrzymem będzie on celował włóczniami tylko w Twoich przeciwników). Wybiegając po schodach nie zapomnij odwrócić się za siebie, aby móc przeskoczyć na balkonik z drugiej strony i podnieść **Wielką kosę**. W skrajnej sytuacji po prostu szybko przebiegnij przez budynek na zewnątrz, do kolejnej kamiennej sali, pełnej kwiatów.

Miejsce, do którego wróć, gdy będziesz gotowy.

Będąc w tym miejscu droga na lewo prowadzi prosto do areny z bossem, natomiast skręcając w prawo, przez dużą bramę, będziesz cofał się w stronę placu, na którym po raz pierwszy napotkałeś grubą kobietę klęczącą przy ognisku. Droga ta została opisana, gdy na rozwidleniu wybrałeś opcję "W prawo, przez most".

Osada Nieumarłych - od dużego placu, droga w prawo przez most

Kolejna część olbrzymiej Osady Nieumarłych, to kolejne rozgałęzienia i alternatywne ścieżki. Za mostem możemy udać się w prawo oraz na wprost. Ostatecznie dotrzemy do katedry, gdzie czeka na nas winda również prowadząca w dwóch kierunkach.

- Przez kamienny most - ominięcie budynku, droga z prawej strony
- Przez kamienny most - droga na wprost
- Droga do katedry
- Winda w dół
- Winda w górę

Przez kamienny most - ominięcie budynku, droga z prawej strony

Inna droga wiedzie przez wskazany most.

Z głównego placu możesz odbić także w prawo i skierować się przez most na drugą stronę. Tam zaatakuje Cię dwóch przeciwników, którzy

wyjdą z drzwi na wprost. Po ich pokonaniu omiń na razie wspomniane pomieszczenie i zniszcz przeszkody z prawej strony, co otworzy Ci drogę do obejścia budynku.

Tam uważaj na pierwszego przeciwnika, który wyskoczy z lewej strony. Będąc w miejscu pokazanym na screenie musisz uważać na ostrzeliwujących Cię z dachu wrogów. Najlepiej będzie schować się za tarczą, a następnie skorzystać z przerwy w ostrzale i przebiec na drabinę znajdującą się po drugiej stronie. Dostaniesz się po niej na dach, skąd możesz przeskakiwać pomiędzy trójką przeciwników i szybko ich wyeliminować.

Za budynkiem znajdziesz "gadającą klatkę".

W tej okolicy znajdziesz **Bomby zapalające** oraz **Tarczę z desek** i **Kość wiodącą do domu**. Przy drzewie na ścieżce, przed drabiną leży jeszcze **Niknąca dusza**. Obejdź ten sam budynek, aby znaleźć za nim klatkę, w której znajduje się tajemnicza postać - możesz z nią porozmawiać.

Postać, która przeniesie Cię do zamkniętego miejsca.

Na koniec przeskocz ponownie na dach i zeskocz niżej, maksymalnie z prawej strony. Na swojej drodze powinieneś teraz zauważyć postać z klatką na plecach. Pozostań wobec niej neutralny i chwilowo omiń, biegnąc do końca drogi - uderz tam w ciało, aby spadło ono niżej (przed katedrę - **Pierścień z ognistym kamieniem**). Możesz teraz wrócić do tajemniczej postaci i wejść do klatki.

Uwaga: Jest to możliwe tylko przed pokonaniem bossa w tej lokacji.

Porozmawiaj z bohaterem niezależnym, aby otrzymać znak przymierza.

Zostaniesz przeniesiony do tajemniczej lokacji, w której porozmawiaj z jedynym znajdującym się tam NPC-em. Zrób to dwukrotnie, a kolejno otrzymasz znak przymierza **Kopiący Kurhany** oraz **Kość wiodącą do domu.** Przy ciele znajduje się natomiast **Tarcza boga wojny**. Zabierz przedmioty i powróć do lokacji, ponownie przechodząc przez most.

Przez kamienny most - droga na wprost

Tym razem jednak wybierz drogę do wnętrza pomieszczenia, z którego wyszła dwójka przeciwników. W środku uważaj, gdyż z ziemi wstanie kolejnych dwóch wrogów z widłami. Przy ciele z lewej strony znajdziesz **Dużą duszę porzuconego ciała**. Ostatecznie otwórz drzwi (przed nimi z sufitu zeskoczy jeszcze jeden przeciwnik).

Zaraz za nimi z prawej strony znajdziesz **Okrągłą tarczę kaduceusza**. Dalej uważaj na następnego przeciwnika. Przed sobą będziesz miał miejsce pokazane na screenie. Możesz teraz obrać zasadniczo dwie drogi, które doprowadzą Cię do ogniska (z dwóch różnych stron).

1. Przy kamiennym mostku, przed placem z przeciwnikami rzucającymi bomby, zeskocz na drogę niżej. Błyskawicznie się odwróć, gdyż od razu zostaniesz zaatakowany. Na końcu ścieżki znajdziesz **Odłamek tytanitu**, natomiast druga część poprowadzi Cię prosto do pomieszczenia, w którym znajduje się ognisko.

2. Przebiegnij przez plac z przeciwnikami rzucającymi bomby. Z lewej strony, przy narzędziu tortur, znajdziesz **Duszę nieznanego podróżnika**, zaraz za platformą niewielki most - zabij postać znajdującą się na końcu, aby podnieść **Szponiasty pierścień ognia**. Pod przejściem musisz uważać na wroga z ogromnym garncem - gdy uniesie go do góry koniecznie wykonaj błyskawiczny zwrot, inaczej dostaniesz się pod serię ciosów. Aby znaleźć się w budynku z ogniskiem zejdź lekko w lewo.

Po odwiedzeniu ogniska warto zająć się uprzykrzającymi życie wrogami. W tym celu wyjdź z budynku i zwróć się w stronę podestu, z którego rzucali oni pociski. Od drugiej strony (screen) możesz przejść do góry i rozprawić się z nimi po kolei. Na końcu przejdź jeszcze do rogu, gdzie w klatce znajduje się **Cornyx**. Porozmawiaj z nim i poproś o lekcje piromancji - przeniesie się wtedy do **Kapliczki Zjednoczenia**. Z ciała obok zabierz jeszcze **Ręczny topór**. Wróć teraz w stronę głównego placu, na dole.

Uwaga: Na screenie widoczne jest wiszące ciało, które możesz zestrzelić, aby podnieść **Partyzanę**. Do tego potrzebna jest broń dystansowa lub też celnie rzucona **Bomba zapalająca**.

Droga do katedry

Droga prowadząca do katedry. Z prawej strony będziesz mijał niewielkie wejście do ścieków.

Możesz teraz udać się prosto, gdzie znajdziesz bramę prowadzącą na arenę z bossem (po drodze za drzewem **Żar**). Aby jednak zwiedzić dalsze części tej lokacji odbij bardziej w prawo i przygotuj się na prawdziwą przeprawę. Przede wszystkim natkniesz się tutaj na licznych i silnych przeciwników. Przed podejściem w stronę mostu wyeliminuj ich wszystkich, uważając szczególnie na ognisty chwyt grubszej kobiety i szybkość, z jaką mogą otoczyć Cię psy.

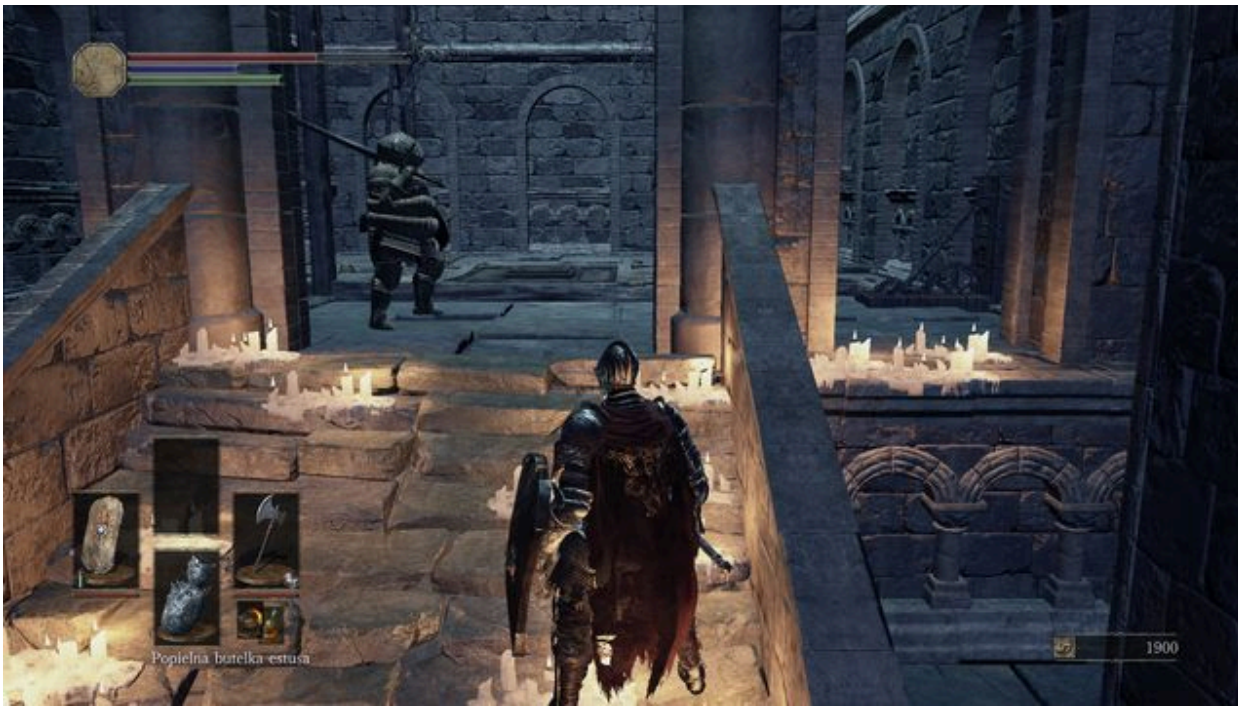
Zaraz za mostem uważaj na silnych przeciwników rzucających kociołkami.

Z prawej strony zlokalizuj następnie niewielkie wejście. Prowadzi ono do ścieków, na końcu których znajdziesz kratę odblokowującą przejście w pobliżu ogniska. Same ścieki skrywają natomiast kilka szczurów oraz **Cestus**. Na końcu, za mgłą, przygotuj się na walkę z nieco większym szczurem. Szybko zabij pomniejszych przeciwników i zajmij się tą bestią, w przypadku problemów posłuż się **Butelkami zapalającymi**. Szczur upuści **Pierścień krwawego ukąszenia**. Na końcu ścieków wyjdź po drabinie i otwórz drzwi, prowadzące do ogniska **Walący się most**.

Uwaga: Inne kraty w ściekach odblokujesz po przyniesieniu do **Opiekunki Kapliczki Prochów grabarza**. Możliwe stanie się wtedy zakupienie **Klucza do grobowca** (1500 dusz), otwierającego wspomniane przejście.

Wejście do katedry.

Po odblokowaniu skrótu skieruj się w stronę mostu i znajdującej się w oddali katedry. Na moście znajdziesz **Żar**, natomiast kawałek dalej musisz uważać na lecące w Twoją stronę dzbany. Postaraj się pojedynczo wywabić przeciwników, gdyż są oni szybcy i na prawdę potężni. W przypadku kłopotów możesz spróbować sprintem ominąć to miejsce. Za chałupą z prawej strony znajdziesz jeszcze **Dużą duszę porzuconego ciała** oraz dwa psy i **Nęcącą czaszkę**. Poruszając się na tym terenie musisz naprawdę uważać, jeżeli nie chcesz zginąć zbyt szybko.



W środku poczekaj na nadciągającą windę oraz bohatera niezależnego.

Podejdź teraz do wspomnianej katedry i porozmawiaj z NPC-em znajdującym się po lewej (w tym miejscu możesz spróbować zsunąć się na dół - zobacz "Osada Nieumarłych - droga na dół"). Wejdź do środka i poczekaj na przyjazd windy. Spotkasz się tutaj z **Siegwardem**. Jest to postać związana z dłuższym questem pobocznym. W tej chwili masz dwie możliwości.

Winda w dół

Sala z przeciwnikiem strzegącym przejścia do lokacji Ofiarna droga.

Żeby zjechać na dół po prostu przejdź do windy. W pierwszej komnacie natkniesz się na **Żar**, natomiast w drugiej na silnego i bardzo szybkiego przeciwnika. Aby go pokonać koniecznie pozostań w ruchu i skup się na unikach, nie dając się złapać w serię uderzeń.

Wróg jest szybki i silny, więc wcześniej odpowiednio przygotuj się do walki (przedmioty wspomagające, Butelki estusa).

Sprawę może znacząco ułatwić pewien fortel. Mianowicie zaraz po wejściu do tej sali biegnij z lewej strony, wzdłuż kolumn, do drzwi znajdujących się za potworem i od razu wejdź z nimi w interakcję. Powinno Ci się udać je otworzyć i wyjść na zewnątrz do lokacji **Ofiarna droga**. Od razu zapal znajdujące się tutaj ognisko.

Potwór nie da rady wyjść za Tobą, blokując się w drzwiach. Wykorzystaj to i atakuj raz, a następnie się wycofuj. Bestia będzie odwracała się tyłem (screen), dając Ci świetną okazję do ataku. W ten sposób możesz szybko zabić wymagającego przeciwnika i zdobyć upuszczony przez niego **Irythyllski prosty miecz**.

Winda w górę

Olbrzym bez problemów zostanie Twoim przyjacielem.

Aby wyjechać w górę przetocz się po windzie tak, aby ją uruchomić i jednocześnie znaleźć się po drugiej stronie. Dzięki temu pusta winda zjedzie na dół, a do Ciebie przyjedzie kolejna, prowadząca na górę. W rogu znajdziesz tam **Duszę nieznanego żołnierza**, a na górze olbrzyma, który w innym miejscu mapy rzucał pociskami. Możesz z nim porozmawiać i zaoferować znak przyjaźni, dzięki czemu przestanie rzucać w Ciebie (a zacznie w przeciwników), gdy ponownie zjawisz się w tamtym miejscu (obszar niedaleko ogniska **Walący się most**). Możesz go również zaatakować, aby zdobyć pierścień.

Jadąc windą możesz zeskoczyć w połowie drogi.

W drodze powrotnej zwróć uwagę na platformę znajdującą się mniej więcej w połowie drogi. Możesz na nią wyskoczyć, aby ponownie spotkać się z cebulowym rycerzem (**Siegward**). Porozmawiaj z nim, a następnie spójrz na znajdującą się w oddali bestię.

Bez wahania atakuj demona od tyłu, gdy zajęty jest on walką z Twoim sojusznikiem.

Twoim zadaniem jest jej pokonanie. W walce pomoże Ci **Siegward**, dzięki czemu powinieneś sobie poradzić przy pierwszej możliwej okazji. Postaraj się po prostu zniknąć z pola widzenia bestii i atakować ją od tyłu, w momencie, gdy skupia się ona na Twoim sojuszniku. Uważaj, gdy demon będzie próbował odwrócić się w Twoją stronę bądź użyć ognistego ataku. Znajdując się za plecami potwora bez zastanowienia wykonuj najpotężniejsze ataki.

Mała drzemka. Nie zapomnij o poszukaniu ciekawych przedmiotów walających się wokoło.

Po walce porozmawiaj z **Siegwardem**. Otrzymasz **Siegbrau** oraz **gest Toast** i **gest Sen** (gdy zaśnie). Po pokonaniu demona zostaniesz również nagrodzony **Ognistym klejnotem demona**. Przeszukaj okolice tego miejsca, aby odnaleźć **Kość wiodącą do domu**, **Dużą pałkę**, **Blady język**, **Nęcącą czaszkę**, **Czerwoną pigułkę z robaka** oraz **Północny zestaw** (jedno z wiszących ciał).

Na koniec wejdź do środka jednego z budynków i skieruj się maksymalnie do góry, po drodze mijając dwa dzikie psy oraz dwie odwrócone tyłem kobiety (screen). Spróbuj je ominąć lub zakraść się od tyłu, aby już na starcie uszczuplić pasek życia jednej z nich. Niezależnie od Twojego zachowania wyjdź na dach, aby na jego szczycie odnaleźć **Pierścień Flynna**.

Będąc na dachu przejdź do prawego końca, w stronę znajdującej się obok wieży. W miejscu pokazanym na screenie możesz skoczyć niżej, na drewnianą platformę i dalej, na balkonik. Obejdź go, aby znaleźć **Kość wiodącą do domu**. Następnie wejdź do środka. Zlokalizuj znajdujący się po drugiej stronie drewniany podest - musisz się tutaj porządnie rozpędzić i przeskoczyć na niego. W przeciwnym wypadku spadniesz na sam dół, najprawdopodobniej tracąc życie. Jeżeli uda Ci się bezpiecznie zejść na dół odnajdziesz przy ciałach **Pierścień fyllodii** oraz **Zestaw Mirry** (zbroja, rękawice, spodnie). Wyjście z wieży prowadzi prosto przed arenę z bossem.

Osada Nieumarłych - droga na dół

Uwaga: Do wskazanego tutaj miejsca możesz się dostać na dwa sposoby, od różnych stron. Podany tutaj sposób przewiduje zeskoczenie na dół w miejscu pokazanym na screenie. Znajdziesz się tutaj po drodze do katedry (od areny z bossem musisz wyjść na sporą "łąkę", a następnie skręcić w lewo za kamiennym mostem - jest to jedna z wielu dróg prowadzących do tego miejsca). Jeżeli posiadasz odpowiednią ochronę oraz dużą ilość punktów życia za znajdującym się tutaj NPC-em możesz powoli zjechać na dół. Utracisz sporo PŻ, jednakże przeżycie jest w tym wypadku możliwe

Porozmawiaj z Iriną i odblokuj przejście.

Jeżeli udało Ci się wylądować w jednym kawałku najpierw odbij w prawo, do wnętrza góry. W małym pomieszczeniu uważaj na kilka szczurów, które szybko pojawią się zaraz po Twoim wejściu (najlepiej zabijać je przy norze, aby za bardzo się nie rozprzestrzeniły). Następnie wyjdź na górę (przy drabinie **Talizman świętego**). Z prawej strony możesz odblokować kraty, dzięki czemu w przyszłości nie będziesz musiał skakać na dół. Z lewej natomiast znajduje się **Irina**. Porozmawiaj z nią (zgódź się na dotknięcie), aby otrzymać **gest Modlitwa**. Postać po rozmowie przeniesie się do **Kapliczki Zjednoczenia**.

Uwaga: Będąc na dole zaraz przed wejściem do miejsca, w którym znajduje się **Irina** koniecznie popatrz w górę. Nad wejściem znajdziesz wiszące ciało, które możesz zestrzelić (w przypadku problemów spróbuj np. rzucić obok **Bombą zapalającą**). Warto trochę się nagłowić, aby ściągnąć je na dół, gdyż skrywa przy sobie **Poświęconą czerwono-białą tarczę +1**.

Wyczyść teren z przeciwników i pozbieraj przedmioty, znajdziesz je w lewej części.

Powróć na dół, jeżeli chcesz zwiedzić dalszą część tego miejsca. Na rozwidleniu uważaj na dwóch przeciwników. Odbij w lewo, gdzie szybko biegnij za uciekającą lodową jaszczurką - jeżeli uda Ci się zabić ją wystarczająco szybko otrzymasz **Ciężki klejnot**. W tym miejscu znajdziesz ponadto 2x **Odłamki tytanitu**.

Atakuj "kości" nim złączą się, tworząc przeciwnika.

Na koniec udaj się do korytarza biegnącego pod kamiennym mostem. W środku cały czas uważaj na kościotrupy powstające z rozrzucanych kości (możesz szybko atakować, nim potwory złączą się w całość). Idąc cały czas przez korytarz znajdziesz **Duszę nieznanego podróżnika**, **Halabardę z czerwoną rękojeścią** i (na końcu) **Przepaskę biodrową**, obok **posągu Velki**. Drzwi, które się tutaj znajdują mogą zostać otwarte od przeciwnej strony i jest to właśnie drugi sposób na dostanie się na dół.

Miejsce znalezienie wymaganego przedmiotu.

Mianowicie potrzebne są w tym celu **Prochy grabarza**. Aby je odnaleźć skieruj się od ogniska **Walący się most** w stronę obszaru przypominającego cmentarz (nagrobki po lewej stronie). W miejscu tym musisz uważać na lecące w Twoją stronę pociski (sprawę ułatwi Ci załatwienie sprawy z olbrzymem, którego znajdziesz w katedrze - jeżeli to zrobisz będziesz bezpieczniejszy na tym terenie). Od drzewa, przed którym znajduje się notatka (przed budynkiem) odbij lekko w lewo. Kawałek dalej, pomiędzy nagrobkami, odnajdziesz potrzebny przedmiot. Zanieś go do **Opiekunki Kapliczki**, a następnie odkup od niej **Klucz do grobowca** za 1500 dusz (pojawi się w ekwipunku dopiero, gdy oddasz prochy).

Wejście znajdujące się w lochach (po prawej stronie).

Mając ten klucz skieruj się do lochów. Wejście znajdziesz na opisanym wcześniej placu pełnym przeciwników (jeżeli wcześniej odblokowałeś ten skrót to drugie wejście znajduje się za kamiennym mostem, naprzeciwko ogniska **Walący się most**). Za pomocą klucza możesz otworzyć kraty. Dalsza eksploracja dolnej partii lokacji przebiega identycznie - jedyną różnicą jest kolejność, w jakiej będziesz natykał się na przedmioty i przeciwników.

Po całkowitym zwiedzeniu lokacji udaj się na arenę z bossem, **Toczonym przez klątwę drzewcem**. Gdy uda Ci się go pokonać wróć do windy znajdującej się w katedrze i zjedź nią na sam dół. Wyjście z budynku doprowadzi Cię do lokacji **Ofiarna droga**.

Ofiarna Droga

Nie czekaj, aż przeciwnik się przetransformuje - podbiegnij i od razu atakuj.

Kieruj się za ogniskiem wzdłuż ścieżki. Zaraz za zakrętem natkniesz się na nowy typ przeciwnika. Początkowo może on nie robić wrażenia, ale gdy zbliżysz się wróg zacznie transformację. W nowej formie może wykonywać zabójcze ataki od góry i szybko zmieniać pozycję, dlatego nie lekceważ tego przeciwnika. Najlepszym sposobem na jego pokonanie jest wykorzystanie faktu, że transformacja trwa 2-3 sekundy. Jeżeli podbiegniesz i od razu zaatakujesz masz sporą szansę, że zabijesz go przed dokonaniem zmiany.

W pierwszej kolejności wyeliminuj dwójkę znajdującą się obok przewróconego wozu.

Zaraz po pokonaniu pierwszego wroga zejdź na dół i odbij lekko w lewo. Za kolejnym przeciwnikiem znajdziesz **Kamień pokutny**. Następnie skieruj się na środek, w stronę przewróconego wozu (przy nim **Dusza nieznanego podróżnika**).

Uważaj, gdyż wrogowie znajdujący się w pobliżu szamana mogą się błyskawicznie transformować.

Przeciwników będzie tutaj kilku, w tym szaman, znajdujący się z lewej strony. Jego specjalnym atakiem jest możliwość wezwania znajdujących się w okolicy "gargulców", które natychmiast przemieniają się, gotowe do ataku. Z tego względu przed zbliżeniem się do niego zabij dwójkę znajdującą się na środku, gdyż kolejna dwójka podleci z wnęki położonej wyżej. Odskocz wtedy szybko od szamana, aby rozprawić się z przybyłymi przeciwnikami z dala od niego. Ostatecznie po małej batalii idź dalej w kierunku kamiennej bramy.

Brama prowadząca na most.

Nad nią znajdziesz pojedynczego przeciwnika (wejście za bramą, z lewej strony). Zabij go i zabierz leżący dalej **Odłamek tytanitu**. Następnie wróć przed bramę i odbij lekko w lewo, gdzie zakręca ścieżka. Natkniesz się tam na kobietę w szpiczastym kapeluszu. Przygotuj się na trudną walkę.

Pokonaj przeciwnika, aby zdobyć wartościowe przedmioty.

Uważaj na jej serię ciosów, gdyż powoduje ona ogromne obrażenia jeżeli nie wykonasz odpowiedniego uniku. Staraj się też wykonywać przewroty na boki, gdyż uciekając do tyłu możesz nadal pozostać w zasięgu ataku wroga (potrafi szybko wykonać szarżę w Twoim kierunku). Korzystaj z **Butelek estusa**, gdy przeciwniczka wykonuje przewrót oddalając się i uderzaj w momencie, gdy skończy ona swój atak. Najlepiej wykonywać przewroty w taki sposób, aby znaleźć się za jej plecami i od razu po wstaniu móc wyprowadzić serię ciosów. Za wygraną walkę otrzymasz **Nóż rzeźnicki**, a gdy przejdziesz ścieżką, z której wyszła kobieta, kolejno **Topór rozbójnika**, cały **Zestaw rozbójnika** oraz **Bliźniacze sztylety rozbójnika**. Udaj się teraz za bramkę, w stronę większego mostu.

Odciągaj wrogów po kolei, albo szybko przebiegnij przez most, kierując się do ogniska.

Zwróć uwagę na sporą grupę przeciwników, jaka się tam znajduje. Jeżeli masz problemy z ich pokonaniem powinieneś jak najszybciej ominąć to miejsce, gdyż kawałek dalej znajduje się ognisko **Forteca w połowie drogi**. W przypadku podjęcia walki koniecznie odciągaj od mostu pojedynczych wrogów, cofając się w stronę minionej wcześniej bramy. Znacznie ułatwi Ci to pokonanie przeciwników. Możesz również spróbować zepchnąć kilku w przepaść, uderzając ich blisko krawędzi, uważaj przy tym jednak, aby samemu nie spaść z mostu. Najbezpieczniej będzie ich pojedynczo odciągać i szybko się wycofywać, atakując ostatniego, który za Tobą podąża. Po walce obok szamana znajdziesz **Żar**.

Zeskocz na dół, aby zebrać przedmioty.

Zwróć teraz uwagę na znajdującą się poniżej mostu grotę. Z lewej strony (mając most za sobą) możesz zlokalizować bezpieczne (niewielkie obrażenia) zejście na dół. Następnie ścieżka zawinie wokół mostu, prowadząc Cię do groty. Uważaj na atakujące Cię dzikie psy, w szczególności odsuń się od krawędzi, aby nie zostać łatwo zepchniętym. Znajdziesz tutaj **Pierścień Morne'a** oraz **Świętą księgę brajlem z Carimu**, którą możesz dać w **Kapliczce Zjednoczenia Irinie** (jeżeli wcześniej otworzyłeś jej celę w **Osadzie Nieumarłych**).

Zaraz za mostem znajdziesz ognisko.

Po zebraniu księgi wyjdź dróżką do góry i zeskocz przed bramą, na moście. Zejdź niżej, aby dostać się do ogniska. Znajdziesz tutaj dwójkę rycerzy - porozmawiaj z **Anri** i **Horace'm**, aby otrzymać znak przymierza **Błękitni strażnicy**. Następnie od ogniska ruszaj dalej.

Pierwsze pchnięcie jest najłatwiejsze do uniknięcia i pozwala na wyprowadzenie potężnej serii w plecy miniętego przeciwnika.

Droga wiodąca na bagna nie będzie usłana różami - po drodze natkniesz się na kilku pojedynczych przeciwników (jeżeli pójdziesz wzdłuż ścieżki. Idąc na wprost możesz ominąć to miejsce, zeskakując dwukrotnie na niżej położone skały, gdzie przy ciele odnajdziesz ponadto **Duszę nieznanego podróżnika**) oraz sporą grupkę wrogów znajdujących się na dole ścieżki. Ich bronią jest wielki konar drewna z którym będą szarżować w Twoim kierunku. Daje Ci to spore pole manewru, aby bez większych przeszkód uskoczyć na bok i zaatakować od tyłu. Pamiętaj, że z jednym przeciwnikiem jest znacznie łatwiej niż z kilkoma, dlatego też staraj się odciągać wrogów od grupy lub szybko zabijać jednego i skupiać się na następnym.

Bagna to rozległy teren, na którym pełno jest niebezpieczeństw, ale także i ciekawych przedmiotów. Będąc w miejscu pokazanym na screenie będziesz miał kilka możliwości eksploracji.

Ofiarna Droga - bagno

Punkt przyjęty za startowy.

Bagna w przedstawionym poniżej opisie zostały podzielone na zasadnicze trzy części, które rozpoczynają się od końca drogi, ciągnącej się od ogniska **Forteca w połowie drogi**. Pierwszą zaprezentowaną częścią jest bagno samo w sobie, a kolejnymi dwiema ruiny, znajdujące się po obu jego stronach.

- Dolna część bagna - w lewo
- Dolna część bagna - w prawo
- Dolna część bagna - środek
- Walka z Heyselem Żółtopalcem
- Sposób na kraba
- Ruiny we wschodniej części
- Ruiny we wschodniej części - droga do Twierdzy Farrona
- Ruiny w zachodniej części
- Droga do Katedry Głębin

Dolna część bagna - w lewo

Rozpocznij od pokonania znajdujących się przed Tobą przeciwników. Zwróć uwagę na fakt, iż na całym tym terenie będzie ich naprawdę sporo. Co więcej - będą się oni ukrywać za drzewami i stapiać z tłem, dlatego też poruszaj się powoli i metodycznie eliminuj wszystkich pojedynczych przeciwników, aby nie pozwolić sobie na to, żeby ścigała Cię spora ich grupa. Wykonuj uniki, aby szybko znaleźć się za plecami przeciwnika (najprościej jest uniknąć lub też zablokować początkową szarżę).

Uważaj na niewinnie wyglądające stworki, które spowodują zatrucie, gdy pozostaniesz w ich towarzystwie zbyt długo.

Następnie odbij w lewo. Aby niczego nie przegapić poruszaj się blisko krawędzi. Znajdziesz tutaj 2x **Odłamek tytanitu** (jeden pośród grupy kamiennych stworków, które są bardzo toksyczne - najbezpieczniej zabrać przedmiot i szybko zmykać w drugim kierunku). Pomiędzy drzewami odszukaj również **Wielką tarczę smoków bliźniąt** (uważaj na czających się w okolicy wieśniaków z palami, którzy wyskakują zza drzew w najmniej oczekiwanym momencie).

Za kamiennym łukiem znajdziesz przejście do ruin oraz ognisko.

Zlokalizuj jeszcze w tej części kamienny łuk, obok którego znajdziesz **Niknącą duszę**. Zaatakuje Cię tutaj grupa wieśniaków oraz wściekły pies. Przebiegając nieco wyżej, za wspomnianym łukiem, możesz odbić lekko w prawo, aby znaleźć się poziom nad bagnem. Odszukaj umiejscowione tutaj ognisko.

Dolna część bagna - w prawo

Ruszaj w stronę ruin.

Od wcześniejszego miejsca, będącego punktem wypadowym (zejście od ogniska **Forteca w połowie drogi**) tym razem odbij nieco w prawo. Schodząc ścieżką niżej odnajdziesz przy ścianie (uwaga na obstawę) **Odłamek tytanitu**. Kawałek dalej dojdziesz w stronę kamiennych ruin, które chwilowo omiń.

Uważaj na tych przeciwników - są oni wytrzymali i zabójczo szybcy.

Przed samym przejściem będziesz musiał uporać się z dwoma przeciwnikami, którzy mają na plecach krzyż. Na szczęście możesz to zrobić pojedynczo i w obu przypadkach możesz także zakraść się do nich od tyłu. Koniecznie skorzystaj z tej opcji, gdyż przeciwnicy Ci są wytrzymali i zabójczo szybcy. Uważaj w szczególności na serię ciosów oraz na złapanie, które powodują największe obrażenia.

Odciągnij kraba od drzewa i szybko tu wróć po przedmioty leżące pod drzewem.

Od wejścia do ruin odbij w lewo, w stronę centrum bagna. Po swojej prawej stronie powinieneś mieć teraz kamienny mur, a kawałek dalej kilka drzew oraz gigantycznego kraba. Na razie lepiej odpuść sobie z nim walkę na otwartej przestrzeni i szybko zabierz leżące za drzewem **Tom piromancji Wielkiego Bagna** oraz cały **Zestaw Twórcy zaklęć**.

Dolna część bagna - środek

Na koniec przeszukaj okolice środka. Znajdziesz tutaj, pod drzewem mniej więcej na środku, **Zielony pąk**. Z tego miejsca po swojej lewej (kawałek dalej) powinieneś mieć kolejnego olbrzymiego kraba. Ciało wokół niego skrywa **Tarczę z trawiastym herbem**.

Zbadaj bagno i zbierz resztę przedmiotów.

Z tego miejsca przejdź wyżej, w stronę kolejnych ruin. W okolicy odszukaj **Zielony pąk**, a po skręceniu w prawo (wejście po schodach do ruin, notatka "Zawróć" znajdująca się na ziemi) - **Zestaw Upadłego rycerza**.

Po zebraniu wszystkich przedmiotów możesz spróbować rozprawić się z krabami lub przystąpić do eksploracji ruin (jednych, bądź drugich). Ruiny znajduje się we wschodniej części prowadzą do **Twierdzy Farrona**, natomiast większe ruiny leżące w części zachodniej zaprowadzą Cię do **Katedry Głębin** (po drodze boss **Kryształowy Mędrzec**).

Walka z Heyselem Żółtopalcem

Jeżeli nie pokonałeś przeciwników na bagnach ściągnij najeźdźcę w stronę ruin, aby nie zostać osaczonym z każdej strony.

Będąc mniej więcej na środku bagien, pomiędzy dwoma krabami, możesz użyć **Żaru**, aby sprowokować najazd przeciwnika **Heysel Żółtopalca**. W związku z otaczającymi Cię przeciwnikami zrób to po ich pokonaniu lub ściągnij najeźdźcę w stronę ruin, gdzie będziesz w miarę bezpieczny (walcz wtedy w korytarzu, aby nie dać się zauważyć rycerzowi znajdującemu się w głębi pomieszczenia). Z dystansu **Heysel** będzie atakował głównie wystrzeliwanymi pociskami, dlatego też szybko dąż do walki w starciu, w której przeciwnik jest dużo słabszy. Za wygraną otrzymasz **Kilof pustyni** oraz **Koronę pustyni**.

Sposób na kraba

Olbrzymie kraby to bardzo wymagający przeciwnicy. Przede wszystkim każdy krab dysponuje potężną siłą, która uwidacznia się w kilku atakach fizycznych (uderzenie szczypawicami, złapanie). Dodatkowo kraby są naprawdę szybkie i potrafią wykonywać długi ślizg, aby dosięgnąć przeciwnika. Jednym z ich ataków jest również wypluwana substancja, która nie tylko zadaje obrażenia, ale również powoduje spowolnienie. Krab może się ostatecznie również schować

pod ziemię i powrócić z pełnym paskiem życia - dzieje się tak, gdy otrzymuje obrażenia i nie może zaatakować (np. jeżeli obrzucasz go **Butelkami zapalającymi** z wzniesienia, znajdującego się obok ogniska **Puszcza Ukrzyżowań**, a krab nie wykazuje chęci do ataku).

Zachodząc kraba od tyłu masz szansę na chwilowe ogłuszenie stwora.

Wszystkie wymienione wyżej umiejętności sprawiają, że otwarta walka z krabem jest bardzo ciężka. Jeżeli się na nią zdecydujesz "zmiękcz" nieco przeciwnika używając ataków dystansowych bądź innych zadających obrażenia przedmiotów. W trakcie walki staraj się nie blokować kamery na przeciwniku i obiegać go w trakcie jego ataków. Powinno Ci to umożliwić atak w kończyny oraz korpus od tyłu, co może pomóc w chwilowym oszołomieniu i unieruchomieniu.

Znajdź wąskie przejście, w którym możesz zablokować potwora i atakować go bezkarnie z odległości.

W przypadku niepowodzenia w otwartym konflikcie pozostaje Ci inne rozwiązanie. Mianowicie musisz zwabić kraba pomiędzy dwa wąskie drzewa, aby ten zaklinował się. Odsuń się wówczas na bezpieczną odległość i atakuj z dystansu, najlepiej przy pomocy zaklęć. W ten sposób powinieneś bez większych kłopotów zabić kraba, upewnij się tylko, że masz wystarczające zapasy odpowiednich przedmiotów.

Innym możliwym miejscem do zablokowania kraba jest niewielkie przejście do ruin, znajdujące się w północno-zachodniej części bagna (screen). Jeżeli zwabisz tam kraba sprawa będzie równie prosta, uważaj tylko na wypluwaną przez niego ciecz (w wąskim korytarzu masz mniej miejsca na manewrowanie, jednakże krab nie ma najmniejszej szansy na przeciśnięcie się i zaatakowanie).

Uwaga: Kraby nie są przeciwnikami jednorazowymi i będą powracać po wizycie przy ognisku lub Twojej śmierci. Z tego względu w przypadku dużych kłopotów warto tylko zebrać przedmioty z bagna i dać sobie z krabami spokój.

Uwaga 2: Przed przystąpieniem do walki postaraj się pozabijać okolicznych słabszych przeciwników. Będą oni znacząco utrudniać już i tak nie najłatwiejszy pojedynek.

Ruiny we wschodniej części

Pierwsza część ruin znajduje się w dolnej partii bagien. Prowadząca do niej droga przebiega wzdłuż skał, miniesz tutaj kilka trujących potworków oraz dwóch przeciwników z ogromnymi krzyżami na plecach. W rogu lokacji znajdziesz wejście.

Uwaga: Z prawej strony za kratami możesz zauważyć kryształowego jaszczura. Przejście otwiera się od drugiej strony, z lokacji **Twierdza Farrona**.

Przygotuj się na ciężki pojedynek.

W środku czeka na Ciebie przemiły rycerz. Walka z nim to bardzo ciężki orzech do zgryzienia, gdyż przeciwnik ten zadaje niebotyczne obrażenia. Koniecznie nastaw się na uniki i szybkie kontrataki wykonywane w plecy wroga. Nie daj się trafić, gdyż najprawdopodobniej już 2-3 ciosy wystarczą, aby zabić Twoją postać. Uważaj w szczególności na pchnięcie, które poprzedzone jest zwykle krótkim biegiem oraz na atak, w którym rycerz ciągnie swoją broń po ziemi.

Rycerz nastręcza wiele trudności, z tego też względu posłuż się fortelem podczas walki lub odpuść ją sobie całkowicie, w przypadku dużych problemów. Mianowicie, przy odrobinie szczęścia, gdy wejdziesz do korytarza rycerz powinien znajdować się nieruchomo na końcu schodów. Zamiast przechodzić na środek, gdzie zostaniesz zauważony, odbij lekko na balkonik z prawej strony. Na końcu znajdziesz **Zestaw Najmity**. Wybierając tą drogą będziesz mógł zeskoczyć niżej, za rycerzem, i zebrać kolejne przedmioty - **Bliźniacze ostrza najmity** znajdujące się we wnęce po prawej stronie oraz **Węgiel z Farron** leżący na końcu. Taka pozycja pozwoli Ci też na zakradnięcie się do tyłu i wyprowadzenie pierwszego zdradzieckiego pchnięcia (screen).

Ruiny we wschodniej części - droga do Twierdzy Farrona

Po zebraniu przedmiotów i walce, bądź też nie, wyjdź w tym samym miejscu, w którym wszedłeś do tej części ruin i skieruj się wzdłuż muru do góry, mijając po drodze kraba. Omiń chwilowo wnętrze i wyjdź wyżej, gdzie pod skałami odnajdziesz **Dużą duszę nieznanego podróżnika**.

W razie kłopotów ściągnij pościg, a następnie omiń wrogów i biegnij do środka ruin.

W środku natomiast przejdź na balkon, aby zdobyć **Kość wiodącą do domu**. Drabina na dół zaprowadzi Cię prosto do ogniska, będącego już w **Twierdzy Farrona**. Wszystko byłoby bardzo proste, gdyby nie...

Rozdzielenie wrogów to podstawa sukcesu.

... dwójka strażników pilnujących opisanego teraz miejsca (przed zejściem po drabinie). Jednoczesna walka z tą parą to czyste samobójstwo, dlatego koniecznie musisz odciągnąć jednego z nich. Możesz to zrobić kierując się w głąb bagna (ale tylko jeśli pokonałeś kraba, inaczej zostaniesz osaczony z dwóch stron), jednakże istnieje spora szansa, że oboje będą za Tobą podążać. Inną metodą jest danie się zauważyć od przodu, a następnie odciągnięcie wrogów od ruin i szybki sprint na balkonik za nimi. Wtedy najprawdopodobniej podąży za Tobą tylko jeden przeciwnik. Gdyby i ten fortel się nie udał spróbuj za pierwszym razem ominąć wrogów i skorzystaj z drabiny prowadzącej na dół, do ogniska. Następnie przy kolejnej okazji rozpocznij z tego miejsca - wychodząc do góry powinien Cię zauważyć tylko jeden przeciwnik.

Jeżeli nie uda Ci się ściągnąć wroga na bagno możesz spróbować w innym miejscu, na balkoniku w ruinach.

Jeden z przeciwników, który włada mieczem, będzie próbował głównie uderzeń z wyskoku (gdy się oddalisz) oraz zamaszystych ciosów. Pierwszy z wymienionych ataków jest łatwy do uniknięcia, a przeciwnik przez chwilę pozostaje wtedy na ziemi, co pozwoli Ci na zadanie własnego ataku. Możesz stosować tą taktykę cały czas, ciągle

odsuwając się od przeciwnika, który będzie wtedy wykonywał głównie takie ataki. Nie daj się wciągnąć pod serię ciosów i wykonuj uniki na boki, aby uniknąć sporego zasięgu broni. Po pokonaniu wroga zniknie on, a Ty będziesz mógł podnieść **Wielki miecz wygnańca**.

Leczenie wroga to jedna z lepszych okazji do szybkiego ataku.

Pora na drugiego wroga. Tutaj sprawa nieco się komplikuje, gdyż posiada on małą tarczą, zdolną do zablokowania niektórych uderzeń. Łatwo jednak przełamać jego obronę wykonując cios zaraz po wykonanym przewrocie. Wróg posiada potężną pałkę i atakuje nią podobnie jak pierwszy opisany przeciwnik. Z tego względu najlepszy moment do kontry następuje po tym, gdy strażnik wykona uderzenie z powietrza. Ten przeciwnik potrafi ponadto się uleczać. Gdy widzisz, że przyklęknął, a wokół niego zapalił się żółty krąg, nie wahaj się ani chwili - podbiegnij sprintem i wykonaj potężny cios z powietrza, aby przerwać leczenie i zadać dodatkowe obrażenia. Pokonanie tego strażnika nagrodzone zostanie **Wielką pałką**.

Ruiny w zachodniej części

Kierując się od ogniska **Puszcza Ukrzyżowań** zlokalizuj znajdujące się nieopodal kamienne ruiny. Nie wchodź jeszcze do środka, tylko

obejdź to miejsce wzdłuż muru z lewej strony, po drodze mijając czwórkę przeciwników.

Przy ognisku uważaj na "budzących się" przeciwników.

Na końcu drogi zeskocz niżej - wylądujesz w rogu, a przy ciele znajdziesz tutaj **Fragment estusa**. Następnie skieruj się w stronę ogniska, przy którym znajdziesz **Żar** oraz silnego przeciwnika z krzyżem na plecach. Po jego pokonaniu odbij w prawo, wychodząc z ruin, aby przy drzewie znaleźć jeszcze **Duszę nieznanego podróżnika**.

Obejdź mur z prawej strony, aby znaleźć wejście do środka, widoczne na screenie.

Przyciągaj wrogów i cofaj się do wyjścia, aby walczyć z nimi pojedynczo.

Zaraz po tym, gdy znajdziesz się wewnątrz, ukryj się z prawej strony i zabij dwójkę przeciwników, która Cię zauważyła. Znajdujący się na górze mag zacznie wystrzeliwać w Twoją stronę pociski. Stojąc za murkiem nie będziesz mógł zostać nimi trafiony, a dodatkowym atutem będzie to, że przeciwnicy sami przyjdą do Ciebie pojedynczo. Na koniec zostaw wspomnianego maga. Jeżeli taka taktyka się nie powiedzie spróbuj szybko wbiec do środka, ściągnąć na siebie uwagę kilku przeciwników i z powrotem wybiec na zewnątrz. Przy wąskim przejściu będziesz mógł rozprawić się z wrogami w pojedynkę. Po oczyszczeniu tego miejsca zabierz znajdujący się w kącie **Kostur heretyka** i wyjdź po schodach.

Prosto do bossa, w lewo do Orbecka, a w prawo - po loot.

Za mostem uważaj na pojedynczego przeciwnika, wyskakującego zza ściany. Najpierw odbij w prawo i zejdź na dół. Znajdziesz tutaj kryształową jaszczurkę (goń ją, aby zdobyć **Kryształowy klejnot**) oraz pojedynczego przeciwnika. W kolejnym pomieszczeniu wejdź po schodach. Zauważ wyrwę w murze, która prowadzi na zewnątrz - idąc do końca tą ścieżką dostaniesz się do niedostępnej wcześniej platformy, gdzie możesz podnieść **Tarczę złotego sokoła**. Wróć jeszcze raz do tego miejsca i tym razem wejdź schodami do samej

góry. Z balkoniku na zewnątrz zeskocz niżej, gdzie przy końcu leży ciało zawierające **Pierścień ofiary**.

Przedmiotów broni tutaj oszalały ghoul.

Na koniec wyjdź jeszcze na chwilę z ruin i obejdź je, z prawej strony (po zejściu po schodach). Znajdziesz tam niewielkie przejście, prowadzące do zamkniętego pomieszczenia. Uważaj na przebudzającego się przeciwnika, który zaatakuje zaraz po wejściu. Gdy uda Ci się go pokonać będziesz mógł zabrać z rogów sali cały **Zestaw Czarodzieja** oraz **Pierścień mędrca**.

Na koniec wróć całkowicie w stronę mostu znajdującego się w ruinach.

Zeskakując na dół masz szansę na zadanie potężnego ciosu w jednego z magów.

Teraz odbij w lewo. Po schodach przejdź do góry. Spotkasz tutaj postać, która przeniesie się do **Kapliczki Zjednoczenia** w przypadku, gdy będziesz posiadał przynajmniej 10 inteligencji. **Orbeck** będzie mógł Cię wtedy nauczyć czarów, jeżeli obiecasz mu oddawanie zwojów. Po drugiej stronie, przy zniszczonych schodach, znajdziesz też **Niebieską pigułkę z robaka**.

Na koniec wróć na dół i idź prosto (od mostu) lub po prostu zeskocz od miejsca spotkania z **Orbeckiem**. Droga do bossa prowadzi przez ostatni korytarz. Wymiń więc czarodziejów lub wyeliminuj ich (jednego dobrze jest zabić z góry, zeskakując na niego) i udaj się ścieżką, aby zmierzyć się z **Kryształowym Mędrcem**. Po walce odblokujesz ścieżkę prowadzącą do **Katedry Głębin**.

Uwaga: W przypadku problemów do tej walki możesz na pomoc wezwać **Eygona**. Miejsce do przywołania znajduje się za jedną z kolumn w korytarzu z dwoma magami i kilkoma innymi przeciwnikami (screen, pamiętaj o użyciu **Żaru**). Warto przed wezwaniem oczyścić to miejsce i na spokojnie przywołać sojusznika. Jest on naprawdę nieocenioną pomocą w tym starciu.

Droga do Katedry Głębin

Koniecznie zajmij się wrogami pojedynczo. Widoczną przy ognisku wiedźmę zostaw na koniec.

Po walce z **Kryształowym Mędrcem** z lewej strony ogniska zostanie odblokowane przejście. Idąc ścieżką do góry warto odbić u jej szczytu i zeskoczyć na półkę skalną, położoną niżej. Znajdziesz tutaj kryształową jaszczurkę, a zaraz za zakrętem - kolejną. Za obie otrzymasz ten sam przedmiot - **Migoczący tytanit**. Dalsza ścieżka doprowadzi Cię w pobliże ogniska. Zależnie od tego, którą drogę wybrałeś, najpierw będziesz musiał zmierzyć się z dwoma przeciwnikami z klatkami na plecach lub z grubą czarownicą. Najlepiej będzie odciągnąć przeciwników w stronę głównej drogi, aby móc zabić ich pojedynczo, gdyż są to bardziej wytrzymałe wersje wrogów spotkanych już w **Osadzie Nieumarłych**. Gdy uda Ci się oczyścić to miejsce zabierz z ciała leżącego przy ognisku **Zestaw Herolda** i przejdź przez most w stronę prawdziwego ogniska - pierwszego w lokacji **Katedra Głębin**.

Katedra Głębin - na zewnątrz

Ścieżka znajdująca się zaraz po lewej stronie ogniska.

Zwiedzanie tej lokacji rozpoczynasz od ogniska, do którego dojdziesz odblokowaną po pokonaniu bossa, **Kryształowego Mędrca**, drogą. Przed udaniem się w stronę schodów odbij za drzewem w lewo, w dół, w stronę znajdującego się tam przedmiotu oraz broniącego go rycerza.

Nie lekceważ szybkiego przeciwnika.

Walka z tym przeciwnikiem nie należy do najprostszych. Wróg posiada miecz oraz sztylet, a gdy zbytnio się oddalisz będzie uprzykrzał Ci życie rzucanymi nożami. Uważaj na wąskiej drodze, aby wykonując uniki nie zablokować się na ścianie, otrzymując obrażenia. Przeciwnik może również rozbijać Twoją gardę, jeżeli chowasz się za tarczą - od razu w takim wypadku wykonaj unik. Nie pozostawaj również przez dłuższy czas bezczynnie blisko wroga, gdyż wtedy z kolei bezceremonialnie przebije Cię mieczem zadając olbrzymie obrażenia. Do wygrania pojedynku niezbędne będzie ciągłe pozostawanie w ruchu i wykonywanie uników, możesz także próbować blokować ciosy przeciwnika - jeżeli Ci się to uda masz chwilę na kontratak. W przypadku atakowania z dystansu uważaj na wymienione wcześniej noże do rzucania. Atakuj szybko i odskakuj, powoli uszczuplając pasek życia wroga. Po jego zabiciu będziesz mógł zebrać znajdujące się za nim na ścieżce **Popioły paladyna**.

Przed wyjściem do góry schodów rozejrzyj się jeszcze za ścieżkami, ciągnącymi się po obu stronach. Po lewej znajdziesz **Odłamek tytanitu**, natomiast wiodąca do góry dróżka z prawej kończy się przy ciele zawierającym **Tarczę z herbem**. Wróć na koniec pod bramę znajdującą się u szczytu schodów.

Zeskakując z góry możesz zadać potężny cios.

Przeciwnik pod bramą walczy w podobnym stylu jak poprzedni rycerz, więc taktyka jest tutaj ta sama. Możesz również zyskać dodatkową przewagę, jeżeli zeskoczysz na niego z góry i od razu wykonasz atak (cios z powietrza). Po pokonaniu wroga możesz podnieść **Pajęczą tarczę**, a następnie przejść przez bramę.

Uważaj na strzelców oraz wyskakujące zza drzew wściekłe psy.

Na otwartym terenie powoli poruszaj się między drzewami, aby ściągnąć na siebie uwagę jak najmniejszej ilości wrogów. Z góry będą do Ciebie zeskakiwać dzikie psy, które w większej liczbie potrafią szybko otoczyć i zneutralizować gracza. Warto więc ostrożnie zabijać je po kolei. Dodatkowym utrudnieniem są kusznicy rozstawieni wzdłuż muru. Jako osłonę możesz tutaj wykorzystać drzewa lub znajdujący się lekko z lewej strony mały wąwóz. Gdy uda Ci się oczyścić przedpole zabierz z ciała przy murze **Dużą duszę nieznanego podróżnika**.

Droga do ogniska.

Ostatnia prosta prowadzi prosto do kaplicy. Po drodze miniesz pojedynczego przeciwnika - zabij go szybko, nim podbiegnie do Ciebie i wybuchnie. Otwórz drzwi i przejdź do głównej sali katedry. W rogu z prawej strony znajdziesz **Kolczasty bicz**, a na wprost ognisko **Kaplica Oczyszczania**. Drzwi z obu stron będą zamknięte, wyjdź więc na zewnątrz.

Fragment estusa na wyciągnięcie ręki.

Odbij w prawo zaraz po wyjściu. Pod drzewem modli się tutaj grupka przeciwników. Szybko wbiegnij między nich i zaatakuj nim wstaną, a następnie zabierz **Fragment estusa**. Wyjdź po schodach do góry i wejdź na cmentarz.

Przeciwnicy przez cały czas będą się odradzać - zabijaj głównie tych, którzy blokują Ci przejście.

Sprawy tutaj nieco się skomplikują. Przede wszystkim na Twojej drodze przez cały czas będą odradzać się kościotrupy. Dodatkowo, gdy zwymiotują na Ciebie rozpocznie się zapełnianie negatywnego efektu - jeżeli go nie powstrzymasz i pasek dojdzie do końca otrzymasz spore obrażenia (krwotok). Uważaj, gdyż największą trudnością tutaj jest poruszanie się po wąskich ścieżkach, łatwo można zablokować się na grupie przeciwników. Wybierz na ten moment broń o zasięgu pozwalającym na atakowanie kilku przeciwników jednocześnie.

Zabierz przedmioty i przygotuj się na zmasowany atak.

W lewej górnej części cmentarza (od wejścia) znajdziesz, za klęczącym wrogiem, **Wielki miecz z Astory**. Następnie możesz w tamtym miejscu zeskoczyć niżej i dalej wyjść ścieżką na okrągły plac. Tam z kolei znajdziesz **Niknącą duszą** oraz **Wielki miecz kata**. Bądź jednak ostrożny, gdyż zbudzi się tutaj sporo przeciwników, w tym część silniejszych nieumarłych z dodatkową kończyną wyrastającą z brzucha. Uważaj na negatywny efekt krwotoku, aby nie odebrał Ci punktów zdrowia w momencie, gdy będziesz miał ich zbyt mało, aby przeżyć. Nie staraj się też za wszelką cenę wyminąć wszystkich nieumarłych, gdyż możesz w ten sposób łatwo zablokować się w

przejściu - wyeliminuj przynajmniej tylu, aby oczyścić ścieżkę i czmychnąć z tego miejsca.

Uwaga: Nie baw się w zabijanie każdego napotkanego nieumarłego, gdyż przeciwnicy Ci i tak będą co chwilę odradzać się na nowo. Zabijaj tylko tych, którzy bezpośrednio blokują Ci drogę.

Kontynuuj podróż przez cmentarz, aż dojdziesz do mostu widocznego na screenie. Po drugiej stronie natkniesz się na kolejnych nieumarłych, w tym jednego specjalnego przeciwnika, posiadającego dwa szybkie ostrza. Podczas walki z nim uważaj na błyskawiczne młynki jakie wykonuje, odpowiednio wcześniej ich unikając. Jeżeli zaprzyjaźniłeś się z olbrzymem w **Osadzie Nieumarłych** zeskocz na niższy poziom, w stronę wbitych w ziemię włóczni. Oznaczają one zasięg rzutu olbrzyma. Możesz w ten sposób ściągnąć przeciwnika niżej, gdzie przy odrobinie szczęścia zostanie trafiony taką włócznią. Korzystając z okazji przetrząśnij to miejsce, zbierając **Proszek naprawczy**, dwie **Duże dusze nieznanego podróżnika**, **Fragment kości nieumarłego** oraz (z drzewa) dwie **Młode białe gałęzie**.

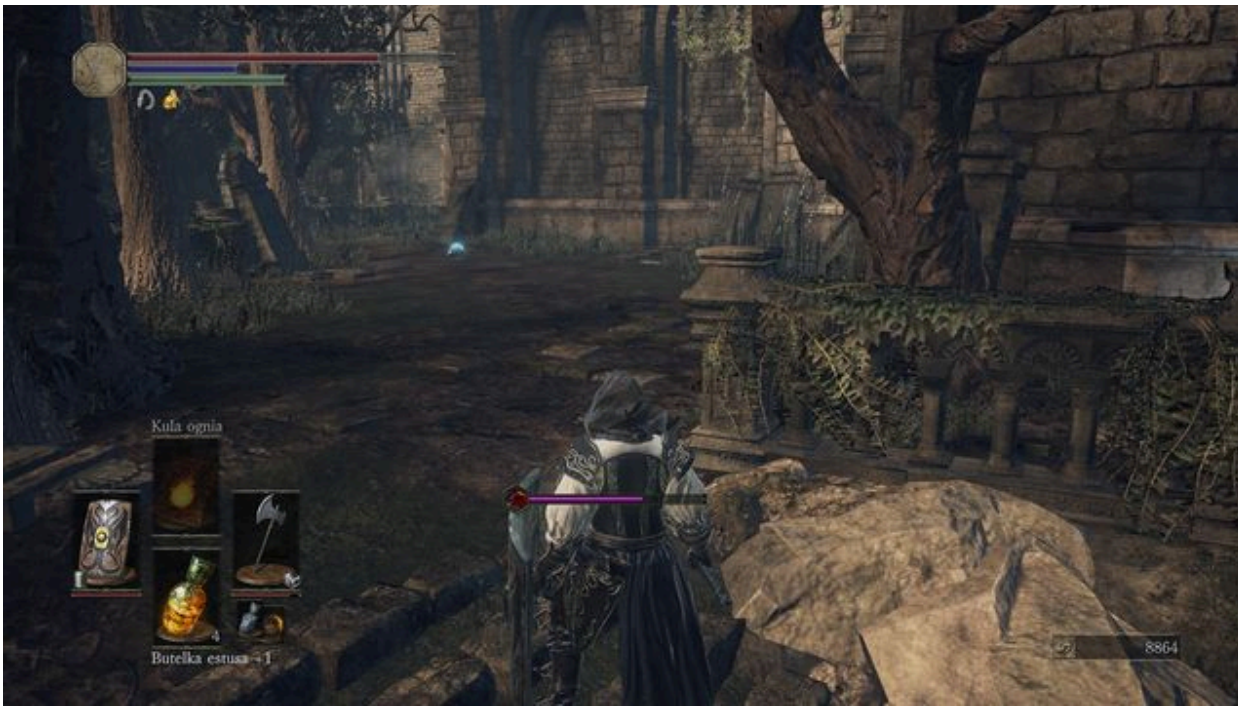
Uwaga: Jeżeli nie rozmawiałeś z olbrzymem sam będziesz musiał w tym miejscu uważać na pociski.

Droga przez mauzoleum prowadzi do niższej partii lokacji.

Następnie wyjdź po schodach i skieruj swe kroki do widocznego z prawej strony mauzoleum. Przed wejściem do środka obejdź je z lewej strony, gdzie znajdziesz **Odłamek tytanitu**. W środku natomiast podnieś **Wielką tarczę rozbicia klątw** i zejdź na dół, gdzie kopnij drabinę, po której dostaniesz się jeszcze niżej.

Obejdź budynek.

Po wyjściu zejdź lekko w prawo. Droga wokół mauzoleum jest tutaj pilnowana przez przeciwników, którzy powodują narastanie krwotoku po trafieniu (przyda się odpowiednie leczenie). Przeciwnicy nie są specjalnie szybcy, uważaj głównie na wyskok w powietrze, który może spowodować utratę równowagi i tym samym otrzymanie sporych obrażeń. Kontynuuj wzdłuż muru, w pobliżu drugiego z jaszczurów znajdziesz **Dzwoneczniki świętodrzewa**.



Obejdź budowlę, a znajdziesz się w miejscu pokazanym na screenie. Zabij szybko uciekającą jaszczurkę, a otrzymasz **Migoczący tytanit**. W rogu, pod drzewem, znajdziesz natomiast **Odłamek tytanitu**. Kawałek dalej znajdziesz kolejną jaszczurkę (jeszcze jeden **Migoczący tytanit**) oraz drogę prowadzącą do góry, z prawej strony (**Odłamek tytanitu**). Na samym końcu natomiast, przy oknie, znajdziesz kolejny **Odłamek tytanitu**.

Droga przez okno prowadzi prosto do katedry, w pobliże ogniska **Kaplica Oczyszczania**. Jeżeli chcesz później szybko dostać się w to miejsce, omijając cmentarz, po wyjściu z kaplicy odbij za obeliskiem w prawo i dwukrotnie zeskocz niżej.

Przygotowanie do przewrotu - uskocz i odsuń się przed następującym zaraz po tym atakiem ogonem.

Kolejnym ciekawym elementem są znajdujące się na dole kryształy. Jeżeli dobrze się przyjrzysz zauważysz pośród nich przeciwnika, którego mogłeś spotkać już w pierwszej lokacji. Podobnie jak poprzednio uważaj na mgłę oraz atak przeciwnika z góry. Konieczne unikaj także przetoczenia, a jeżeli Ci się to nie uda wykonuj od razu unik zaraz po wstaniu, aby nie otrzymać uderzenia ogonem. Atakuj w momencie, gdy potwór zakończy wtedy swój atak i przez chwilę będzie do Ciebie odwrócony tyłem. Możesz wtedy wykonać w pełni naładowane uderzenie.

Droga prowadząca do głównego wejścia.

Gdy uda Ci się pokonać tego mini bossa otrzymasz **Łuskę z tytanitu**. Kawałek dalej znajduje się wejście do ostatniego wartego uwagi pomieszczania. Spotkasz tam pojedynczego przeciwnika oraz ciało zawierające **Pierścień zatrutego ukąszenia**. Ostatecznie wróć na górę i skieruj się do drzwi, znajdujących się u szczytu schodów (główne wejście do katedry).

Nie daj się złapać płonącej pochodni.

Obejdź drzwi z lewej strony, gdzie za paroma skrzynkami znajdziesz **Zardzewiałe monety**. Następnie kontynuuj w prawo, po drodze w przejściu podnosząc **Czerwoną pigułkę z robaka**. Dalej uważaj na włóczników, którzy po otrzymaniu ciosu podpalą się i pobiegną w Twoim kierunku, próbując Cię złapać. Koniecznie uskocz przed tym samobójczym atakiem. Na koniec zabij kusznika, który po pokonaniu dwóch wymienionych samobójców zeskoczy niżej.

Poruszając się po dachach uważaj na wyskakujących "nie wiadomo skąd" przeciwników.

Kontynuuj przejście na dalej położony dach. Jeżeli przypatrzysz się dobrze zauważysz tutaj zwisających gdzieniegdzie przeciwników, którzy zaatakują Cię po podejściu odpowiednio blisko (część z nich możesz zrzucić wcześniej, np. **Nożem do rzucania**). Z tego względu na dachu bądź bardzo ostrożny i postaraj się metodycznie eliminować kolejnych wrogów. Nie są oni może wielkich rozmiarów, ale nadrabiają to dużą szybkością. Ponadto część z nich obrzuci Cię bombami. W przypadku problemów biegnij szybko na przeciwległy koniec dachu, podnosząc po drodze znajdująca się na okrągłym balkoniku **Dużą duszę nieznanego podróżnika**.

Miejsce pokonania kuszników i dalsza droga.

Twoim kolejnym celem jest dobiegnięcie do strzelców, znajdujących się poniżej dachu. Biegnąc do nich wykonuj ciągłe przewroty, aby uniknąć pocisków. Na dole szybko się z nimi rozpraw i to samo zrób z kolejnym nadchodzącym tutaj przeciwnikiem. Możesz się stąd udać w dwóch kierunkach, najpierw odbij w lewo.

Odciągnij najpierw samobójcę, a potem ewangelistę.

Wychodząc po schodach z prawej strony znajdziesz **Czerwoną pigułkę z robaka** (uważaj na zeskakujących z góry przeciwników, którzy zaatakują zaraz po zbliżeniu się do tego miejsca). Odbijając natomiast w lewo na końcu drogi natkniesz się na ewangelistę oraz jednego przeciwnika samobójcę. Odciągnij tego drugiego i uniknij jego ataku, aby wybuchł z dala od Ciebie. Następnie postaraj się to samo zrobić z pozostałym przeciwnikiem, wyciągając go na miejsce walki z kusznikami. Będziesz tam miał więcej miejsca na wykonanie uników. Potem możesz wrócić po **Talizman łowcy nieumarłych**. Skieruj się teraz w drugą stronę.

Pokazana na screenie ścieżka jest bardzo dobrze chroniona. Przebycie tego terenu to nie lada wyzwanie. Jeżeli chcesz pokonać wszystkich przeciwników koniecznie poruszaj się metodycznie i ściągaj na siebie uwagę jak najmniejszej liczby wrogów, których zabijaj przed pójściem dalej. Na początku podejdź do pomieszczenia z lewej strony i wykonaj błyskawiczny zwrot, unikając wyskakującego ze środka przeciwnika. Po jego pokonaniu wejdź do środka, gdzie znajdziesz dwóch kolejnych tego rodzaju wrogów oraz **Duszę nieznanego żołnierza**. Kawałek dalej zauważy Cię przeciwnik z kosą, koniecznie cofnij się, ściągając go na teren, gdzie znajdowali się wcześniej kusznicy. Umożliwi Ci to wykonywanie uników, dużo trudniejszych do opanowania w wąskim przejściu.

Z lewej strony wejście do katedry, na wprost ostatni wrogowie w tej okolicy.

Ostatecznie wejdź wyżej, uważając na kolejnego specjalnego wroga, którego spotkałeś wcześniej na cmentarzu. Dwa szybkie ostrza zadają duże obrażenia, więc cały czas kontynuuj wykonywanie uników. Kawałek dalej miniesz dwóch samobójców oraz w końcu znajdziesz się pod drzwiami prowadzącymi do katedry. Przed wejściem do środka możesz jeszcze przebiec do końca, gdzie pod murem wokół **Żaru** znajdziesz następnych przeciwników. Koniec końców otwórz jednak duże drzwi i wejdź do środka.

Uwaga: Etap ten może być bardzo trudny do pokonania. Jeżeli masz problemy z walką z przeciwnikami spróbuj po prostu ich ominąć, biegnąc wzdłuż ścieżki, a następnie do góry po schodach. Po otwarciu drzwi nie będziesz jeszcze bezpieczny - wybierz korytarz z lewej i szybko go przebiegnij, w następnej sali mijając dwóch przeciwników. Zaraz za tym pomieszczeniem możesz skręcić w lewo do windy i zjechać na dół, odblokowując tym samym skrót prowadzący prosto z ogniska **Kaplica Oczyszczania**. Dzięki temu będziesz mógł kontynuować zwiedzanie lokacji, omijając frustrująco silnych przeciwników.

Katedra Głębin - w środku

Wnętrze Katedry głębin nie jest mocno skomplikowana, ale dość rozległa i łatwo w nim pominąć część komnat. Żeby łatwiej odnaleźć się w opisie lokacji, został on podzielony na trzy części.

- Początek
- Główna sala z olbrzymami
- Wjazd na górę

Początek

Szybko przejdź przez salę, za którą znajdziesz windę i możliwość odblokowania skrótu.

Zaraz po wejściu od dachu skieruj się do korytarza znajdującego po lewej stronie. Zabij lub omiń "coś", co znajduje się na ziemi, by po drugiej stronie zebrać **Talizman pojedynkowy**. W następnej sali znajdziesz trzech rozstawionych w kątach wrogów - wykorzystaj ten moment i rozpraw się z nimi pojedynczo. W kolejnym korytarzu możesz skręcić w lewo i skorzystać z windy, aby odblokować skrót znajdujący się blisko ogniska **Kaplica Oczyszczania**. Gdy to zrobisz

skręć w prawo, do pomieszczenia, w którym zauważysz olbrzyma siedzącego na dole.

Uwaga: Przed wejściem do głównej komnaty możesz jeszcze odbić w prawo, gdzie wąskim korytarzem zejdziesz do niewielkiego pomieszczenia. Znajdziesz w nim pojedynczego ewangelistę (gruba kobieta) oraz **Klejnot głębin**. Uważaj tylko przy wejściu/wyjściu z korytarza, gdyż z góry zwisa tutaj przeciwnik (wykonaj unik lub przebiegnij sprintem).

Biegnij wzdłuż ściany, nie oglądając się za siebie.

Twoim celem jest dostanie się na drugą stronę. Nawet nie myśl o chowaniu się za filarami, gdyż wróg może je z łatwością zniszczyć, zadając Ci przy tym niebagatelne obrażenia. Biegnij nie obracając się i zabierając przy odrobinie szczęścia **Duszę nieznanego żołnierza**, **Pierścień miecza Loyda** oraz **Wybuchowe bełty** z mijanych ciał. Po drugiej stronie nie przejmuj się zeskakującymi z góry przeciwnikami, tylko od razu odbij do korytarza znajdującego się z prawej strony.

Na rozwidleniu możesz zejść na dół lub skręcić w lewo. Wybierz chwilowo drugą z możliwych opcji. Znajdziesz się w pomieszczeniu widocznym na screenie. Przejdź przez most na drugą stronę, gdzie znajdziesz cud **Szukanie wskazówek**. Przed tym jednak zauważ zwisających z góry przeciwników (na moście będzie ich dwóch) oraz wiszącą nad przedmiotem do zebrania "galaretę". Zrzuć ich wcześniej na dół, korzystając z czaru lub przedmiotu pozwalającego na atak dystansowy.

W rogu pomieszczenia znajdziesz jeszcze drabinę prowadzącą do góry. Tam uważaj na pojedynczego przeciwnika (ewangelista), który pilnuje **Żaru**.

Skrzynia - mimik.

Po przebadaniu tego pomieszczenia wróć do schodów i zejdź tym razem na sam dół. Po drodze miniesz pomieszczenie z pięknie wyeksponowaną skrzynią, która aż prosi się o jej otwarcie. Nie daj się zwieść i od razu zaatakuj ten mebel, zadając jak największe obrażenia mimikowi, który imituje tą skrzynię. Pamiętaj o unikaniu w szczególności ataku, gdy mimik będzie próbował Cię złapać. Jeżeli go unikniesz i znajdziesz się za plecami potwora będziesz miał idealną pozycję do zadania silnego ciosu. Za wygraną walkę otrzymasz **Świętą księgę brajlem z Głębin**.

Uważaj na tarczę i "naładowane" ataki.

W kolejnej sali Twoim przeciwnikiem będzie jeden potężny rycerz. Największą trudnością w pokonaniu tego przeciwnika jest rozbicie jego obrony (ogromna tarcza). Uważaj na silne ataki, w szczególności, gdy broń przeciwnika zacznie się świecić - odskocz wtedy na bok, gdyż każde uderzenie w ziemię (nawet nietrafione w Ciebie) spowoduje rozrzut obrażeń. Najlepszego momentu do ataku upatruj, gdy rycerz będzie się leczył lub wykona pchnięcie tarczą, którego unikniesz. W całej tej walce pójdzie Ci dużo łatwiej, gdy uda Ci się tak manewrować przeciwnikiem, aby cały czas być za jego plecami, obiegając go.

Szybki, bezpieczny i skuteczny sposób na wielkiego pająka.

Pomieszczenie na wprost to kolejny punkt wycieczki. Zaraz po wejściu odwróć się za siebie, gdyż do środka zeskoczy potężny pająk. Pozwól mu przez chwilę zmienić pozycję, aby odblokował Ci przejście i szybko wybiegnij z pomieszczenia. Potwór zablokuje Ci w przejściu, umożliwiając Ci jego bezkarne atakowanie. Z łatwością zabijesz go za pomocą kilku **Bomb zapalających** lub podobnych czarów, gdyż pająk jest wrażliwy na ogień. Stojąc w przejściu jesteś całkowicie bezpieczny. Po walce otrzymasz **Szafir Aldricha**, a z pomieszczenia będziesz mógł zabrać **Żar**.

Przejdź kolejnymi schodami do góry.

Główna sala z olbrzymami

Miejsce ataku najeźdźcy.

Uwaga: Zaraz po wejściu do tego pomieszczenia możesz zostać zaatakowany przez najeźdźcę - **Kirk Długi Palec**. W tym celu użyj **Żaru** i przejdź mniej więcej na środek sali. Przeciwnik powinien pojawić się z drugiej strony. Uważaj na szybkie doskoki i pchnięcia - najłatwiej będzie zadawać obrażenia, gdy wróg ma w ręku jedynie miecz i chwilowo nie używa tarczy. Dobrym momentem jest także cofnięcie się i zmuszenie przeciwnika do ataku z wyskoku - jeśli Ci się uda masz znakomitą okazję do kontrataku w postaci silnego uderzenia. Po pokonaniu przeciwnika otrzymasz **Ząbkowany prosty miecz** oraz **Gąbczastą tarczę**.

Zamyślony olbrzym, pilnujący cennych przedmiotów.

Znajdziesz się w dużej sali. Po swojej lewej stronie będziesz miał olbrzyma, przed którym wcześniej uciekałeś. Warto byłoby się nim zająć, gdyż tak naprawdę nie jest on wymagającym przeciwnikiem. Zwróć przy tym uwagę na spowalniającą Cię na tym terenie substancję, w której brodzisz.

Pozostawaj miedzy nogami, unikając sporadycznych tąpnięć.

Podczas potyczki z olbrzymem musisz uważać głownie na jego tąpnięcie oraz wypluwaną przez niego ciecz. Nie blokuj kamery na przeciwniku i cały czas pozostań między jego nogami, atakując stopy. W ten sposób unikniesz obrażeń, będziesz musiał jedynie uważać, gdy olbrzym podniesie swoją nogę, aby Cię przygnieść. Cały czas plątaj się pod nogami przeciwnika, co pozwoli na w miarę bezpieczne atakowanie. Po walce zabierz loot z potwora oraz zbierz leżące tutaj **Duszę nieznanego żołnierza** oraz **Zestaw Dziewoi**. Za bramą znajdziesz natomiast **Dwuząb świętego** oraz **Kość wiodącą do domu**.

Zajdź rycerza od tyłu, w pierwszej kolejności zabijając towarzyszących mu przeciwników.

Następnie zajmij się korytarzem znajdującym się po drugiej stronie. Natkniesz się tam na patrolującego rycerza (szybko zabij jego małych przyjaciół) - koniecznie wyciągnij go na otwartą przestrzeń, gdzie będziesz w stanie unikać trucizny wydobywającej się z rzeźb w ścianach. Ułatwi to Ci to również wykonywanie uników. Po jego pokonaniu zabierz **Dużą duszę nieznanego podróżnika** oraz skorzystaj z dźwigni, znajdującej się w jednej z odnóg. Na końcu znajdziesz również przejście prowadzące na dół. Otwórz tam dwoje drzwi - jedne z nich to drugie drzwi z kaplicy, tuż przy ognisku.

Po odblokowaniu skrótu wróć do głównej sali. W miejscu pokazanym na screenie, po drugiej stronie olbrzyma, znajdziesz dźwignię. Pociągnij i za nią.

Drugi gigant. Zastosuj identyczną taktyką i plącz się pod nogami, atakując kostki przeciwnika.

Teraz pora na kolejnego giganta. Walka z nim jest niemal identyczna jak poprzednio. W pierwszej kolejności powinieneś jednak odciągnąć od niego pełzające istoty, aby nie przeszkadzały Ci w walce (nie kłopocz się z ich zabijaniem, gdyż szybko pojawią się nowe). Stworki są powolne, więc jeżeli raz wyciągniesz je poza obszar walki będziesz miał kilka spokojnych sekund, aby móc okładać kostki olbrzyma. Podobnie jak poprzednio plątaj się pod nogami i uważaj głównie na tąpnięcie, cały czas uderzając przeciwnika. Po walce zbierz walające się tutaj przedmioty, takie jak **Dusza nieznanego podróżnika**, **Blady język**, **Młoty drangejskie** oraz cały, rozrzucony **Zestaw Drangejski**.

Przy ołtarzu znajdziesz sporo przeciwników.

Wyjdź teraz po schodach, znajdujących się za pokonanym olbrzymem. Znajdziesz się przy głównym ołtarzu, pełnym przeciwników. Nim rozpoczniesz walkę zauważ, że zostaniesz zaatakowany tylko, jeżeli zaatakujesz jako pierwszy lub zbliżysz się naprawdę blisko przeciwników. Pozwala Ci to na obejście tego miejsca przy krawędzi, gdzie możesz podnieść **Żar**.

Powolne obejście z boku umożliwi Ci zajście wrogów od tyłu, z pokazanego miejsca.

Jeżeli jednak rozpoczniesz walkę najtrudniejszymi przeciwnikami będą tutaj rycerze. Posuwając się od krawędzi możesz wykonać przynajmniej na jednym z nich zabójcze pchnięcie od tyłu. Warto także ich rozdzielić, co może Ci się udać, gdy ściągniesz jednego przeciwnika na schody lub też zeskoczysz na dół (powinien skoczyć za Tobą). Wyeliminowanie rycerzy to już prawie sukces, gdyż reszta przeciwników nie stanowi większego zagrożenia, jeżeli podbiegniesz do nich odpowiednio szybko (z dystansu atakują płonącymi kulami ognia).

Zapamiętaj to miejsce, gdyż za ołtarzem znajduje się droga prowadząca na arenę z bossem. Tymczasem udaj się na wprost, gdzie znajdziesz windę prowadzącą do góry.

Wejdź na most, aby uruchomić cutscenkę.

Po wyjechaniu windą otwórz główne wrota katedry. Jest to miejsce, z którego możesz dostać się w stronę cmentarza, w okolice mauzoleum. Jeżeli użyłeś na dole dwóch dźwigni możesz też zejść po schodach po drugiej stronie i zabrać **Talizman pojedynkowy**. W tym momencie pozostało Ci już tylko zwiedzenie górnej części katedry.

Uwaga: Otwarcie głównych drzwi kaplicy jest triggerem, który uruchamia pewne zdarzenie. Aby być jego świadkiem przeładuj lokację (udaj się do innej za pomocą ogniska, po czym wróć tutaj). W głównej sali zobaczysz, że został podniesiony jeszcze jeden most. Udaj się do głównego wejścia (od cmentarza) i zejdź po schodach z prawej strony. Spotkasz tutaj **Siegwarda**, który tak naprawdę nim nie jest - jest to przebrana za niego postać (**Niezłomny Łata**). Porozmawiaj z nią i przejdź przez most. Ten zostanie opuszczony, jednakże jeżeli wcześniej pokonałeś olbrzymy nie musisz się niczym martwić. Opisaną tutaj postać znajdziesz później w górnej części katedry.

Kup zbroję u Niezłomnego Łaty, jeżeli chcesz pomóc Siegwardowi.

Uwaga 2: Otwarcie drzwi to także trigger, po którym możesz porozmawiać z prawdziwym **Siegwardem**. Znajdziesz go w studni, przed kaplicą - będąc przy ognisku wyjdź z kaplicy przez drzwi, którymi początkowo wszedłeś do tego miejsca. Studnię znajdziesz po prawej stronie. Podejdź bliżej i porozmawiaj z cebulowym rycerzem. Jego zbroję możesz odkupić od **Niezłomnego Łaty**, przy okazji kolejnych spotkań.

Wjazd na górę

Aby dostać się na górę wyjdź, kierując się od ogniska w **Kaplicy Oczyszczania**, z lewej strony i zaraz za drzwiami odbij w lewo, do pomieszczenia z windą (po odblokowaniu tego skrótu od drugiej strony). Po wyjechaniu na górę zabij pojedynczego przeciwnika i ostrożnie przejdź po lewej, wzdłuż krawędzi. Znajdziesz tutaj drabinę prowadzącą do góry (screen).

Tam zabij kolejnego przeciwnika, aby otrzymać **Pierścień głębin**. W miejscu pokazanym na screenie zeskocz niżej, na dach. Znajduje się on wyżej niż uprzednio eksplorowany.

Przejdź wzdłuż muru do końca, po drodze mijając kilku mniejszych i dwóch większych wrogów.

Po drugiej stronie uważaj na małych przeciwników oraz dwóch większych, z toporami. Wykonując uniki staraj się trzymać z dala od krawędzi, aby nieopatrznie nie spaść niżej. Na końcu dachu znajdziesz **Blady język**, natomiast w połowie możesz odbić do wysokiej wieży. Tam, oprócz przeciwnika, znajdziesz **Arbalest**.

Uważaj, aby nie spaść z krawędzi i wykorzystaj słabą inteligencję wrogów, aby ich zepchnąć lub wymanewrować biegając wokół.

Następnie wejdź do środka katedry przez jedno z przejść. Znajdziesz się zaraz pod sufitem. W tym miejscu musisz jeszcze bardziej uważać, aby nie spaść na dół, czy to przez przypadkowo wykonany unik, czy też po otrzymaniu ciosu od przeciwnika. Fakt ten możesz wykorzystać na swoją korzyść, ustawiając się przy krawędzi i wykonując unik w momencie, gdy zaatakuje Cię np. jeden z patrolujących teren rycerzy. Pod ścianą z jednej strony znajdziesz **Poświęcony klejnot** i doskonałe miejsce do przećwiczenia tego fortelu. Możesz sprawnie oczyścić ten teren lawirując na krawędzi i czekając, aż goniący Cię rycerze spadną w dół, co zdarza im się całkiem często. Do jednego (kusznika) będziesz musiał wcześniej podbiec, aby wyciągnął swoją broń i zaczął Cię gonić.

Gdy już oczyścisz teren zlokalizuj miejsce pokazane na screenie. Znajdziesz je w pobliżu wspomnianego wcześniej rycerza z kuszą. Zeskocz niżej, licząc się z obrażeniami, na platformę. Stamtąd ponownie skocz jeszcze niżej, spadając w okolicy schodów. Uważaj tutaj na przeciwnika larwę, który będzie w Twoją stronę strzelał pociskami.

Niezłomny Łata. Możesz od niego odkupić zbroję Siegwarda, jeżeli posiadasz odpowiednią ilość dusz.

Oprócz wroga znajdziesz tutaj także napotkanego wcześniej NPC-a, już nie przebranego za Siegwarda. **Niezłomny Łata** przeprosi za swoje zachowanie, dając **gest Padanie na twarz** oraz **Zardzewiałą monetę**. Ponadto będziesz mógł kupić od niego pewne rzeczy, w tym całą **zbroję Siegwarda**, potrzebną do jego uratowania. Jeżeli nie masz teraz odpowiedniej ilości dusz będzie jeszcze okazja na spotkanie z **Niezłomnym Łatą**, po powrocie do **Kapliczki Zjednoczenia**. Pociągnij jeszcze za dźwignię, podnosząc most, a następnie odbij w drugą stronę.

Zaraz za schodami uważaj na zmasowany atak pełzających larw.

Wyjdź po schodach i przygotuj się na atak kilkunastu pełzających larw. Zostać przy schodach, gdzie unikniesz pocisków magów i będziesz mógł konsekwentnie eliminować zbliżających się przeciwników. Po zabiciu wszystkich otwórz drzwi i wejdź do komnaty.

Sala Rosarii - umożliwia dołączenie do przymierza oraz zresetowanie statystyk.

Na jej końcu znajdziesz **Rosarię**, możesz poprosić o przystąpienie do przymierza, otrzymasz wtedy jego znak - **Palce Rosarii**. Postać ta umożliwia również ponowne rozdanie cech, a więc zresetowanie wszystkich umiejętności i przydzielenie ich od nowa, wedle uznania. Uważaj jednak, gdyż opcja ta dostępna jest tylko 5 razy. Możesz również zmienić wygląd swojej postaci przy pomocy **Rosarii**. Na koniec zbadaj ciało obok i podnieś **Cierniowy zestaw**. Zapal ognisko i przygotuj się do walki - gdy będziesz gotowy wróć za główny ołtarz, aby zmierzyć się z **Biskupami Głębin**.

Twierdza Farrona

Uwaga: Poruszając się w tej lokacji przez większość czasu będziesz narażony na zatrucie. Z tego względu dobrze zaopatrzyć się w odpowiedni zapas przedmiotów niwelujących ten negatywny efekt oraz zbroję/pierścienie zwiększające odporność na truciznę.

Generalnie możesz eksplorować to miejsce, kierując się w obie strony, zaraz po wyjściu. Efekt jednak będzie ten sam, gdyż lokacja ma okrągły kształt i możesz ją w ten sposób obejść całą. W niniejszym opisie najpierw udano się w lewo. Zwróć przy okazji uwagę na notatkę mówiącą o potrzebie zgaszenia trzech płomieni. Znajdziesz je w pobliżu niewielkich kamiennych wież, a zgaszenie każdego opatrzone będzie cutscenką. Gdy to zrobisz otworzysz drzwi, znajdujące się centralnie po drugiej stronie od wejścia z **Ofiarnej Drogi**.

- Początek
- Od ogniska Ruiny Twierdzy
- Wejście na górę
- Miniboss - Zbłąkany Demon
- Droga do Stróżów Otchłani

Początek

Pierwsi napotkani wrogowie.

Z prawej strony od wejścia wychyl się tylko kawałek, aby zebrać **Kępkę fioletowego mchu** oraz **Żelazne ciało**.

Od razu po lewej stronie od wyjścia zauważysz dwie larwy - przeciwników tego typu będzie tutaj cała masa, uważaj, gdyż są groźni w większej grupie. Taką znajdziesz już w rogu, pod ścianą, gdzie cztery larwy pilnują ciała z **Potarganą materiałową maską**. Kawałek dalej od tego miejsca, przy przewróconej kopule, znajdziesz **Fragment estusa**, a zaraz za następną wyspą - **Odłamek tytanitu**.

Przewrócona wieża, widoczna z lewej strony.

Kawałek dalej, za przewróconą wieżą możesz jeszcze przejść na środek bagna (lekko z prawej strony). Znajdziesz tam dwa znajdujące się naprzeciwko siebie mosty - na jednym z nich leży **Kępka fioletowego mchu**, a na drugim **Wielki miecz**.

Ogień możesz ugasić przy piecyku stojącym w rogu.

Twoim kolejnym celem będzie zgaszenie pierwszego płomienia. Wejście do niego znajduje się ponownie obok wspominanej już przewróconej wieży, tym razem z lewej strony (dalej jeszcze jedna mała wyspa z kolejnym **Odłamkiem tytanitu**). Wyjdź po schodach na górę. Przygotuj się na walkę z przeciwnikami zadającymi głównie obrażenia fizyczne (dla odmiany od trujących larw). Wykorzystaj uniki i postaraj się szybko przełamać obronę włócznika, aby móc wyprowadzić kontrę. Na koniec podejdź do płomienia i zgaś go (cutscenka). Schodząc na dół zabierz jeszcze **Żywicę zgniłej sosny**.

Przy mijanej wieży uważaj na silnego przeciwnika.

Kontynuuj swoją podroż wzdłuż muru. Dobry kierunek wyznaczą Ci mijane przedmioty - 10x **Pryzmat** oraz 4x **Żywica zgniłej sosny**. Po krótkiej chwili powinieneś dojść do samotnie stojącej wieży. Przed nią czeka Cię walka z potężnym rycerzem. Uważaj na jego zabójczą serię ciosów, upatrując swojej szansy na kontratak w momencie, gdy wróg wykona pojedyncze uderzenie, poprzedzone szerokim zamachem (pozostaje wtedy przez chwilę nieruchomy). Nie daj się również złapać, gdy przeciwnik będzie "czarował" świecącą się dłonią. Po udanym pojedynku zabierz z wieży **Węgiel Mędrca**.

Kawałek dalej będziesz mijał ognisko umiejscowione obok zniszczonych mostów (screen). Znajdziesz tutaj **Odłamek tytanitu** oraz schody, prowadzące na wyżej położoną wyspę (z lewej strony schodów kolejny **Odłamek tytanitu**).

Uwaga: Wychodząc do góry miniesz miejsce, w którym możesz zgasić kolejny płomień (dwóch przeciwników) oraz most prowadzący do drugiego ogniska (na nim trzech przeciwników, koniecznie odciągnij ich pojedynczo z mostu lub spróbuj zepchnąć na dół). Możesz się do niego dostać również od drugiej strony, co zostało opisane poniżej.

Szybki rush po przedmiot i jeszcze szybsza ucieczka - jedyne sensowne rozwiązanie.

Omiń schody i idź dalej, wzdłuż muru. Przy końcu zauważysz trzech spory rozmiarów przeciwników, którzy zgromadzili się wokół leżącego na ziemi przedmiotu. Jeżeli chcesz go zdobyć musisz być bardzo szybki i założyć swój najcięższy pancerz, aby przeżyć odpowiednio długo, żeby podnieść **Zatruty klejnot**. Walka w tym miejscu jest bezcelowa, pokonanie wrogów graniczy z cudem, gdyż rzucają się oni wszyscy naraz w Twoim kierunku. Postaraj się ich wymanewrować, aby zdobyć przedmiot i od razu uciekać.

Dalsza droga prowadzi w głąb lasu, z lewej strony, pod murem, znajdziesz jeszcze Zwój mędrca.

Następnie zaraz za tymi przeciwnikami nadal idź wzdłuż muru, omijając chwilowo teren znajdujący się pod mostem, z prawej strony. Za rogiem znajdziesz trzech przeciwników (nie biegnij od razu po leżący na ziemi **Zwój mędrca**, daj się zauważać metodycznie, eliminując wrogów jeden po drugim).

Jeszcze dalej trafisz w końcu do miejsca widocznego na screenie, gdzie rośnie samotnie stojące podświetlone drzewo. Natkniesz się tutaj na znanego z **Ofiarnej Drogi** kraba. Walka jest ciężka, ale możesz sobie ją ułatwić lawirując między drzewami tak, aby zablokować pomiędzy nimi goniącego Cię potwora. Dzięki temu łatwe staje się obrzucenie kraba **Butelkami zapalającymi** lub czarami ofensywnymi. Dodatkowo, jeżeli zaprzyjaźniłeś się z olbrzymem w **Osadzie Nieumarłych** możesz wciągnąć kraba w pobliże drzewa, gdzie po chwili powinny dolecieć rzucone przez niego włócznie. Przy odrobinie szczęścia zabije on kraba za Ciebie.

Za potwora otrzymasz **Pierścień przyczajonego smoka**, wokół możesz dodatkowo zebrać **Duszę nieznanego żołnierza**, 2x **Młodą białą gałąź** (przy drzewie), **Koronę zmierzchu** oraz znajdujące się kawałek dalej **Żar**, 6x **Zawiniątko ze złotą żywicą** i **Dużą duszę nieznanego podróżnika**.

Mostek prowadzący do ogniska.

Dalej znajdziesz w końcu most, a naprzeciwko niego drzwi - otwarte, gdy zapalisz wszystkie trzy płomienie. Pod mostem leży **Odłamek tytanitu**, natomiast wyjście po konstrukcji doprowadzi Cię do ogniska

Drzwi otworzą się po ugaszeniu wszystkich trzech płomieni.

Jeżeli wcześniej nie dotarłeś do tego ogniska od drugiej strony musisz teraz przejść przez most (trzech wrogów, postaraj się albo zepchnąć ich na dół szybkim atakiem, albo pojedynczo odciągnąć od mostu).

Zaraz za nim znajdziesz kolejną wieżę, gdzie możesz zgasić drugi płomień. Oprócz tego możesz podnieść leżącą tutaj **Kępkę fioletowego mchu**.

Od ogniska Ruiny Twierdzy

Trzymaj się lewej strony.

Wróć teraz od ogniska w stronę ciągle nieotwartych drzwi. Z prawej strony znajdziesz samotnie stojąca wieżę, w środku której wokół ciała znajduje się kilka larw. Zabij je szybko, najlepiej z dystansu, aby móc bez większych kłopotów podnieść **Fragment kości nieumarłego**.

Przeciwnik jest silny i całkiem szybki - uważanie wykonuj uniki.

Mając wieżę za sobą odbij w lewo, omijając bądź też walcząc z dużym przeciwnikiem posiadającym drzewo jako broń. Jeżeli wybierzesz walkę bądź gotowy na duże obrażenia, jakie może zadać przeciwnik - unikaj wbicia drzewa w ziemię oraz czerwonych czaszek, które będą za Tobą latać. Musisz cały czas pozostać w ruchu i starać się wykonywać uniki tak, aby znaleźć się za plecami przeciwnika. Podobnych wrogów znajdziesz na tym terenie jeszcze kilku, jednakże w większości przypadków możesz ich omijać, jeżeli masz problemy z ich pokonaniem.

Jaskinia skrywająca przedmioty.

Idąc wzdłuż muru znajdziesz się przed wejściem do jaskini. Uważaj tutaj na bazyliszki, które będą pluć w Twoją stronę. Koniecznie uciekaj przed oparami, gdyż pozostanie zbyt długo w ich zasięgu spowoduje klątwę i prawdopodobnie zgon Twojej postaci. Najłatwiej jest wykonać unik do przodu, gdy bazyliszek wzniesie się w powietrze. Przetoczysz się wtedy za przeciwnika, co pozwoli od razu na uderzenie w plecy. Przed wejściem do jaskini znajdziesz **Proszek naprawczy**, natomiast w środku **Złoty zwój** oraz skrzynię z **Zestawem Antycznym**. Wyjdź na zewnątrz i obejdź kamienie, aby po drugiej stronie zebrać **Dużą duszę nieznanego żołnierza**.

Schody prowadzące do trzeciego płomienia.

Po prawej stronie powinieneś mieć teraz duży kamienny budynek, a na wprost schody. Prowadzą one do miejsca, gdzie możesz zgasić trzeci i ostatni płomień (po drodze jeden przeciwnik oraz **Kość wiodąca do domu**). Po zgaszeniu ognia wróć się tą samą drogą i obejdź kamienny budynek z lewej strony.

Kawałek dalej znajduje się jeszcze jedna budowla, tym razem z przyczepioną do niej drabiną. Będąc w miejscu pokazanym na screenie odszukaj pobliski (przy ognisku) **Odłamek tytanitu**. W samym rogu budowli znajdziesz natomiast **Mieczotrawę wilczej krwi**, a na większej wysepce na wprost kociołek z zupą z estusa oraz **Talizman słoneczny**.

Od wyspy na wprost (screen) możesz przejść na drugi koniec. Uważaj tutaj na przeciwnika z drzewem, możesz go również ominąć, aby szybko zebrać 2x **Odłamek tytanitu** oraz **Zestaw bezimiennego rycerza**, który znajdziesz we wnęce przy murze, z lewej strony.

Jeżeli zbadałeś już cały teren i zgasiłeś wszystkie trzy płomienie udaj się po drabinie do góry.

Wejście na górę

Wilk Farrona dający znak konwentu.

W środku pomieszczenia znajdziesz ognisko oraz leżącego za nim wilka. Podejdź bliżej, aby otrzymać **gest Legionowa etykieta** i możliwość dołączenia do konwentu (**Ogary Farrona**). Następnie nie korzystaj jeszcze z windy tylko wyjdź na zewnątrz i mając drabinę za sobą wyjdź po schodach z prawej strony.

W rogu szybko zabij jaszczurkę i podnieś **Migoczący tytanit**. Zwróć uwagę na mur z lewej strony, zaraz po wyjściu na schody. Uderz w niego, a ujawnisz w ten sposób iluzoryczną ścianę. We wnęce możesz dzięki temu zebrać **Popioły marzyciela** z ciała przewieszonego przez okno (screen).

Wróć do środka (ognisko) i skorzystaj z windy prowadzącej na samą górę. Wyjdź na most, ale nie zbliżaj się chwilowo do oddalonego demona. Zamiast tego skręć pod bramę z prawej strony. W miejscu pokazanym na screenie znajdziesz platformę znajdująca się poniżej. Zeskocz niżej i skieruj się dalej, wzdłuż muru. Po drugiej stronie zabij dwie uciekające jaszczurki (2x **Duży odłamek tytanitu**) oraz zbierz **Smoczą tarczę z herbem** oraz **Włócznię błyskawic** leżące obok smoka. Na koniec wróć w stronę bramy, zaraz po wyjściu po schodach przygotuj się na atak kilku nieumarłych oraz uciekającą jaszczurkę (**Ciężki klejnot**). Ostatecznie zeskocz po drugiej stronie i przygotuj się do ataku na mini bossa.

Miniboss - Zbłąkany Demon

Podchodząc do przeciwnika poczekaj, aż będzie odwrócony plecami.

Zbłąkany Demon nie jest bossem, jednakże jego rozmiary oraz siła spokojnie mogą go ustawić w jednym rzędzie z najmocniejszymi przeciwnikami. Podczas walki będzie on atakował swoją maczugą, wbijając gracza w ziemię, bądź wykonując zamaszyste uderzenia, gdy tylko gracz znajdzie się przed bossem. W przypadku trzymania dystansu demon będzie wypluwał kamienie oraz, co jest atakiem powodującym oczywistą śmierć, próbował złapać gracza i wyrzucić go

poza obszar mostu. Ostatecznie najlepiej będzie przez całą walkę pozostawać pomiędzy nogami przeciwnika, gdyż najtrudniej jest mu wtedy trafić gracza. Demon będzie próbował głównie podskoków i przygniecenia, co jest dość łatwe do uniknięcia i odpowiednio wcześniej sygnalizowane. Ponadto, gdy przeciwnik spadnie na ziemię mija trochę czasu nim zbierze się do kupy, co czyni go podatnym na ataki.

Po tym, gdy demon podskoczy, masz chwilę na dobiegnięcie i uderzenie.

Mając na uwadze powyższe ataki bossa staraj się nie blokować na nim kamery i szybko podbiec (np. gdy będzie odwrócony). Dobry początek jest bardzo ważny, gdyż dostać się do bossa od frontu może być znacznie trudniej. Gdy już znajdziesz się pod nogami cały czas atakuj w stopy oraz ogon bossa, uważając, gdy będzie chciał podskoczyć. Jeżeli przeciwnik odwróci się frontem do Ciebie wykonaj unik i przeturlaj się pod jego brzuchem, ponownie znajdując się za plecami. Stosując taką taktykę unikniesz najpotężniejszych ataków, mając co chwila okazję do wyprowadzenia własnych ciosów.

W nagrodę za pokonanie przeciwnika otrzymasz **Duszę zbłąkanego demona** oraz 5 500 dusz. Nie zapomnij także o zebraniu z mostu 2x **Żaru** oraz **Wielkiego topora**.

Droga do Stróżów Otchłani

Drzwi znajdują się na wprost ogniska Ruiny Twierdzy.

Po zgaszeniu trzech ogni przejdź przez drzwi, kierując się na wprost od ogniska **Ruiny Twierdzy**. Droga zaraz za bramą dzieli się na dwoje - nie daj się zwieść i wybierz przejście z lewej strony do góry. Na końcu znajdziesz szamana, który przyśpieszyłby przemianę przeciwników znajdujących się na dole, gdybyś od razu wybrał ścieżkę z prawej strony. Zabij szamana, a następnie kieruj się dalej, zabierając jeszcze **Kamień pokutny** znajdujący się przy ścieżce.

Nim udasz się do głównej bramy odbij do ruin znajdujących się z prawej strony.

Z góry zbiegnie tutaj znany już rycerz, dlatego uważaj na jego szybkie ataki. Wychodząc wyżej odbij w prawo, do wnętrza ruin. Miniesz tutaj ognisko, a następnie trzech przeciwników. Zaraz za nimi znajduje się lodowy jaszczur - taki, którego mogłeś już spotkać. W wąskim korytarzu jeszcze uważniej wykonuj uniki, potwór nie będzie miał tutaj okazji rozpędzić się, niemniej jego ataki nadal będą bardzo groźne. Ponadto ten jaszczur posiada więcej punktów życia. Za jego pokonanie otrzymasz **Łuskę z tytanitu**. Kawałek dalej możesz otworzyć bramę prowadzącą do wcześniejszej części **Ofiarnej Drogi**, na bagna. Przed kratami znajdziesz jeszcze czar **Wielka magiczna broń**.

Uwaga: Przed schodami, z prawej strony, przed trójką wymienionych przeciwników, znajdziesz przerwę w murze. Możesz tutaj zeskoczyć na dół, na skały, aby zebrać **Pokutę** oraz **Pusty klejnot**.

Przejście prowadzące na arenę.

Ostatecznie skieruj się przed główną bramę. Tam uważaj na walczących między sobą przeciwników - poczekaj na zwycięzcę i zaatakuj go, gdy będzie osłabiony. Brama prowadzi prosto do bossa, **Stróżów Otchłani**. Przed tym możesz jeszcze odbić w prawo, gdzie znajdziesz **Żar**, a na wzgórzu, oprócz dwóch kolejnych przeciwników, **Czarną pigułkę z robaka**.

Uwaga: Jeżeli podążałeś questem **Sirris** i oddałeś **Opiekunce kapliczki** znalezione w tej lokacji **Popioły marzyciela** mogłeś ponownie porozmawiać z **Sirris** w **Kapliczce Zjednoczenia**. Jeśli to zrobiłeś przed wejściem znajdziesz znak pozwalający na jej przywołanie. Na schodach prowadzących na arenę znajdziesz także znak pozwalający na przywołanie **Gottharda Czarnorękiego**. Gdy to zrobisz otrzymasz przy okazji **gest Na mój miecz**.

Uwaga 2: Po pokonaniu **Stróżów Otchłani Yoel** zginie, niezależnie od tego, czy skorzystałeś z jego usług. Jeśli chcesz, aby na jego miejscu pojawiła się **Yuria** nie zabijaj bossa do czasu użycia pomocy **Yoela** 5 razy. Ponadto także **Orbeck** opuści **Kapliczkę Zjednoczenia** po walce, chyba że dasz mu przed nią przynajmniej jeden czarodziejski zwój.

Carthuskie Katakumby

Katakumby to lokacja, w której znajdziesz sporo pułapek oraz nowych przeciwników. Ponadto zwracaj uwagę na elementy ścian, które różnią się od innych - część z nich to iluzoryczne mury. W dolnej części znajdziesz również płomiennego demona.

- Początek
- Droga przez schody
- Dolna cześć katakumb
- Walka z demonem

Początek

Aby wejść do katakumb pchnij ołtarz znajdujący się na wprost ogniska w miejscu walki ze **Stróżami Otchłani**. Ujawnione zostanie wtedy przejście po schodach, prowadzące do katakumb.

Uwaga: Zaraz po wejściu nie musisz kierować się w lewo. Z prawej strony znajdziesz miejsce, gdzie kilkukrotne zeskoczenie na dół pozwoli Ci na znalezienie się na platformie z łucznikiem - kościotrupem. W przypadku zgonu traktuj to zejście jako skrót, prowadzący od razu w stronę schodów, z których stacza się kula złożona z nieumarłych.

Kościotrupy wstające z ziemi będą towarzyszyć Ci przez całą lokację.

Od razu skieruj się na lewo. Uważaj na kościotrupy, które będą się tutaj odradzać - łatwo nie zauważyć podnoszących się z ziemi kości i otrzymać cios w plecy. Upewnij się, że ich pasek zdrowia zrówna się z zerem nim ruszysz dalej, inaczej przeciwnicy Ci ponownie wstaną, ciesząc się doskonałym zdrowiem. Przy ciele na końcu znajdziesz **Carthuski róż**.

Nie bagatelizuj przeciwnika na moście i uważaj, gdy zniknie Ci z oczu.

Następnie przejdź przez most. Uważaj na nieco silniejszego przeciwnika, który może Cię zepchnąć z mostu po wykonaniu swoich ataków. Najlepiej przygotuj tarczę i wykonaj unik w momencie, gdy przeciwnik po raz pierwszy zacznie biec w Twoją stronę. Powinieneś wtedy z łatwością wyprowadzić serię ciosów w jego plecy. Kawałek dalej z pomieszczenia na wprost wyjdzie dwóch zwykłych kościotrupów, dodatkowym utrudnieniem będzie ostrzeliwujący Cię z góry łucznik. Szybko zbiegnij z mostu, a w komnacie najpierw odbij w lewo, wychodząc po schodkach do góry.

Uwaga: Przeciwnik posiada zdolność zniknięcia na chwilę i toczenia się w Twoją stronę. Na moście uważaj z unikami na bok, aby przypadkowo nie spaść. Wróg zaraz po pojawieniu się wykonuje szybki atak, co może być bardzo niebezpieczne. Przygotuj się i wcześniej odskocz, najbezpieczniej do tyłu.

Wejdź po schodach z lewej strony do góry.

Przed udaniem się w głąb korytarza przejdź jeszcze do końca z prawej, będąc na górze. Zaatakują Cię tutaj dwa szkielety broniące **Duszy nieznanego żołnierza**. Następnie wróć w głąb korytarza, gdzie po kolei zabij kolejnych dwóch przeciwników oraz strzelającego do Ciebie wcześniej łucznika.

Znajdziesz się w miejscu pokazanym na screenie. Kierując się do drabiny uważaj na przycisk umiejscowiony w podłodze, gdyż jego nadepnięcie spowoduje uruchomienie pułapki i wystrzał ze ściany na wprost. Następnie zejdź na dół, gdzie zaraz przy drabinie znajdziesz **Duszę nieznanego żołnierza**.

Korytarz prowadzi do kolejnych przeciwników.

Dalszy korytarz doprowadzi Cię do sali, w której czeka na Ciebie silniejsza wersja kościotrupa. Uważaj podczas walki, gdyż szybkie młynki wykonywane przez tego przeciwnika mogą łatwo doprowadzić do negatywnego efektu krwotoku. Nie polegaj także zbytnio na tarczy, gdyż Twoja osłona może szybko zostać przełamana. Najlepiej będzie skupić się na unikach i wymijaniu przeciwnika, aby zaatakować zaraz po zakończeniu jego własnej serii. Przy przerwie w muszę znajdziesz **Ostry klejnot** - zabierz go szybko, gdyż z platformy po drugiej stronie strzelać będzie do Ciebie łucznik.

Przed udaniem się do kolejnej sali zlokalizuj pokazaną na screenie ścianę - znajduje się ona w samym rogu pomieszczenia. Jest to tak naprawdę iluzoryczny mur, który zniknie po uderzeniu. W korytarzu zaskocz kościotrupa ustawionego tyłem oraz, z lewej strony, wspomnianego wcześniej łucznika. Z ciała natomiast zabierz **Piromancje Carthuskie** i skieruj się do kolejnej komnaty.

Uwaga: Do tego miejsca możesz także zeskoczyć z pierwszego mostu, przez jaki będziesz przechodził w tej lokacji.

Wyciągnij przeciwników z kolejnej sali pojedynczo.

Trafisz teraz do tego samego pomieszczenia, do którego trafiłbyś po wybraniu drogi w prawo, zaraz po przebyciu mostu. Z tej strony masz jednak nieco lepsze położenie, gdyż w środku znajduje się dwóch trudniejszych przeciwników (silniejsze wersje szkieletów). Koniecznie powoli podejdź do jednego i wyciągnij go do wcześniej oczyszczonego pomieszczenia, aby rozprawić się z wrogami pojedynczo. W rogu odszukaj jeszcze 2x **Odłamek tytanitu**. Po ich pokonaniu będziesz miał dwie zasadnicze drogi - jedna z nich prowadzi na dół, przez otwarty most (schody), natomiast druga przez korytarz i dalej również w dół. Wejdź najpierw do korytarza na wprost.

Anri znajdziesz w kolejnym korytarzu.

Zaraz po przejściu odwróć się i atakuj odradzające się szkielety. Zrób to nim przeciwnicy całkowicie się uformują, aby już na starcie zyskać przewagę, albo nawet od razu ich zabić. Zejdź korytarzem na dół, gdzie spotkasz **Anri**. Porozmawiaj z nią i wyjdź na balkon, kawałek dalej.

Zbierz **Kępkę krwawego mchu** oraz zabij jaszczurkę (**Migoczący tytanit**) i wróć na górę, w stronę schodów łączących dwie strony katakumb.

Droga przez schody

Poczekaj na odpowiedni moment.

Zaraz po wejściu na most szybko biegnij na dół, omijając kościotrupy. Zatrzymaj się przed drzwiami, z prawej lub lewej strony. Powodem takiego zachowania jest kula, która zrzucona zostanie na schody zaraz po tym, gdy na nie wejdziesz. Uciekając przed nią musisz uważać, kula porusza się w tą i z powrotem przez kilka kolejnych razy. Zejdź jej z drogi, aby uniknąć obrażeń lub strącenia w przepaść. W dogodnym momencie zabierz jeszcze ze schodów **Żar**.

Uwaga: Kula po pewnym czasie rozbije się pod bramą. Możesz przeczekać kilka kolejnych zjazdów, aby następnie móc zebrać **Fragment kości nieumarłego**.

Mag stojący z tyłu może stanowić największy problem - wymiń przeciwników i zabij go w pierwszej kolejności.

Wbiegnij do korytarza w momencie, gdy kula będzie na górze (lub gdy nie będzie jej wcale). Droga do ogniska prowadzi przez szereg przeciwników. Na początku kilka kościotrupów, z czego jeden posiada zdolność rzucania specjalnymi bombami - pociskami. Postaraj się ominąć resztę i zabić go w pierwszej kolejności.

W korytarzu uważaj na kolejnych przeciwników oraz pułapki.

Kawałek dalej odbij w prawo pomiędzy urny. Uważaj, gdyż rozbicie niektórych spowoduje uwolnienie pocisków, takich samych, jakie produkują niektóre kościotrupy. Koniecznie zniszcz naczynia, które blokują Ci dojście do przedmiotu, ale zrób to zdecydowanie z pewnej bezpiecznej odległości (np. **Bombą zapalającą**). Dzięki temu unikniesz sporej ilości pocisków. Dodatkowo podchodząc po **Carthuski mleczny pierścień** patrz pod nogi - nadepnięcie na przycisk umieszczony w podłodze aktywuje tutaj pułapkę.

Pokonaj wrogów po kolei.

W następnej części ponownie uważaj na pułapkę oraz dwóch kościotrupów i silniejszego przeciwnika. Ostatni korytarz to ponownie dwóch szybkich wrogów. Daj się zauważyć jednemu z nich w momencie, gdy drugi będzie odwrócony - ułatwi Ci to znacząco pokonanie tego odcinka. Zabierz jeszcze **Dużą duszę nieznanego podróżnika** oraz **Żar** znajdujący się na końcu (obejdź dziurę i z rozpędu nie spadnij na dół).

Poczekaj, aż kula stoczy się na dół i skręć w lewo, do ogniska.

Ostatecznie wejdź do jeszcze jednego korytarza (ostrożnie, ponownie będzie się tutaj przetaczać kula złożona z nieumarłych). Spod ściany zabierz **Duży odłamek tytanitu** i przed udaniem się dalej odbij do wnęki po lewej stronie, gdzie możesz odpocząć przy ognisku (**Carthuskie katakumby**).

Dolna cześć katakumb

Będąc na dole uważaj na przeciwników oraz pamiętaj o tym, że kula co jakiś czas będzie staczać się ze schodów.

Od ogniska **Carthuskie katakumby** musisz teraz zejść jeszcze niżej, do "niby - ścieków". W korytarzu, gdzie toczy się kula poczekaj, aż znajdzie się ona maksymalnie z prawej strony, gdyż na dole odbija się wyjątkowo szybko i w wąskim przejściu nie będziesz miał możliwości jej uniknięcia. Będąc w ściekach zabij najpierw parę szczurów oraz jednego większego, znajdującego się w rogu. Następnie skieruj się najpierw do korytarza z prawej strony.

W korytarzu zwróć uwagę na wiszących u sufitu wrogów.

Na jego samym końcu będziesz już mógł dostrzec przeciwników. Droga do nich strzeżona jest jednak przez wiszące u sufity galaretowate potworki. Możesz spróbować je ominąć lub też zrzucić (np. **Nożem do rzucania**). Jeżeli tego nie zrobisz będą spadać Ci na głowę, odbierając życie i unieruchamiając na moment. Po drodze zabierz 2x **Odłamek tytanitu**. Pod ścianą na końcu (jest to miejsce do którego mogłeś zeskoczyć z dziury powyżej, jeszcze przed dostaniem się do ogniska) uważnie obserwuj ruchy kościotrupów - będą oni wprawiali trzymane koło w ruch i przetaczali się w Twoją stronę. Ustaw się najlepiej przed ścianą, aby po uniku przeciwnik został zatrzymany w miejscu blisko Ciebie, co umożliwi szybkie zabicie go. W małej wnęce po lewej znajdziesz **Carthuski krwawy pierścień**, uważaj ponownie na zwisające z sufitu stwory.

Omiń najeźdźcę i wyciągnij go do większego pomieszczenia.

Następnie wróć do miejsca, w którym przetacza się kula złożona z nieumarłych. Wybierz małe przejście na wprost schodów, gdzie pod dużą zamkniętą bramą znajdziesz **Żar**. Jeżeli wcześniej użyłeś innego **Żaru** zostaniesz tutaj zaatakowany przez **Zabójcę rycerzy Tsoriga**. W wąskim korytarzu ciężko będzie unikać jego zamaszystych ciosów, dlatego też postaraj się szybko go ominąć i uciec do większego pomieszczenia.

Odpowiednio się ustawiając możesz sprawić, że Tsorig zostanie przejechany przez kulę nieumarłych.

Tutaj możesz walczyć już bardziej swobodnie. Pojedynek ten jest ciężki, gdyż **Tsorig** dysponuje ogromnym mieczem, którym zadaje niebagatelne obrażenia. Przede wszystkim uważaj na atak z wyskoku, po którym następuje pchnięcie oraz na wykonanie wiru (przez chwilę przeciwnik bierze zamach). Pamiętaj również o dużym zasięgu broni.

Pojedynek w tradycyjny sposób warto połączyć z małą pomocą, jakiej może dostarczyć tocząca się w tą i z powrotem kula. Mianowicie jeżeli uda Ci się chociaż raz sprawić, aby przygniotła ona Twojego przeciwnika da Ci to ogromną przewagę - obrażenia oraz możliwość dobicia wroga kilkoma szybkimi ciosami. Aby odpowiednio wykorzystać kulę musisz poruszać się blisko schodów, dobrze jest tutaj zdać się na słuch - gdy kula będzie się staczać odbij w inną stronę. Zabawa w kotka i myszkę może się również odbywać wokół pobliskiego filaru. Pamiętaj tylko, aby "łapać" przeciwnika, gdy kula stacza się z góry, gdyż od ściany odbija się ona tak szybko, że łatwo możesz spóźnić się z uskokiem. Za przegraną walkę otrzymasz **gest Bardzo dziękuję**, natomiast pokonanie przeciwnika gratyfikowane jest **Pierścieniem zabójcy rycerzy** oraz sporą ilością (ok. 10 000) dusz.

Zaraz po wyjściu na górę uważaj na przeciwnika, który zaatakuje Cię z lewej strony.

Kawałek za miejscem walki z rycerzem znajdziesz małą wnękę ze schodami prowadzącymi do góry. Wyjdź po nich i po zbadaniu sytuacji szybko cofnij się na dół. Powinieneś w ten sposób wyciągnąć do głównego korytarza przeciwnika, który zaatakuje z zaskoczenia zaraz po wyjściu na górę. Ułatwi to następnie eliminację pozostałych wrogów, w pierwszej kolejności maga, a w kolejnej łucznika (podbiegaj zygzakiem lub schowaj się na chwilę za filarem). Znajdziesz tutaj **Carthuski róż** (ponownie uważaj na pułapkę).

Zejście z drugiej strony prowadzi w stronę iluzorycznej ściany.

Skieruj się na koniec w drugą stronę od schodów, którymi wszedłeś. Uważaj na kolejnego strażnika i jego szybkie ataki. Możesz zebrać tutaj **Carthuski róż** oraz **Popioły strażnika grobów**. Zejście na dół zaprowadzi Cię prosto pod ścianę - uderz w nią, a zniknie.

Wróg czyhający na końcu korytarza jest szybki i potrafi również obrzucić Cię pociskami z dystansu.

Ostatecznie skieruj się do końcowego wyjścia, po drodze zbierając 2x **Odłamek tytanitu**. Napotkany tutaj przeciwnik może dodatkowo rzucać w Ciebie nożami z dystansu, dlatego jeżeli jesteś od niego oddalony (np. celem podleczenia się) stań przez chwilę za filarem. Możesz go także wykorzystać do zabawy w kotka i myszkę, aby próbować atakować przeciwnika zza rogu. Opcjonalnie zostaje również manewr udania się na środek sali i takiego ustawiania się, aby kula z nieumarłymi przeturlała się po wrogu.

W przypadku szybkiego zabicia jaszczurki lub też jej ominięcia będziesz miał doskonałą okazję na zajście przeciwnika od tyłu.

Dalej katakumby zmienią nieco swój wygląd, gdy przejdziesz przez jaskinię. Szybko zabij jaszczurkę, aby otrzymać **Ognisty klejnot**. Jeżeli uda jej się uciec na skarpę musisz zaryzykować wykrycie, jeżeli chcesz zdobyć ten przedmiot - jaszczurka doprowadzi Cię prosto przed jeszcze jednego i jeszcze silniejszego kościotrupa. Jeżeli wcześniej zebrałeś gem lub nie goniłeś za jaszczurką masz szansę na podejście do przeciwnika od tyłu i wykonanie potężnego uderzenia. Przy odrobinie szczęścia wystarczy też wykonać dwa szybkie ciosy, aby

zepchnąć wroga w przepaść. Przeczytaj notatkę, a z ciała po lewej stronie zabierz **Żółte pigułki z robaka**.

Zaraz po przebiegnięciu przez most zaatakuj w słup, aby zrzucić konstrukcję na dół.

Dalsza droga prowadzi do pomieszczenia wypełnionego kośćmi szkieletów. Odblokuj skrót podnosząc bramę oraz zabij dwójkę przeciwników. Następnie zabierz **Dużą duszę nieznanego żołnierza** oraz Pigułki **z robaka** i skieruj się w stronę drewnianego mostu. Nim na niego wejdziesz odbij ścieżką w prawo, gdzie ponownie spotkasz **Anri**, która nadal szuka **Horace'a**. Po wróceniu w stronę mostu wszystkie kościotrupy z poprzedniego miejsca ożyją i zaczną Cię atakować. Przebiegnij przez most i szybko zaatakuj słupki po drugiej stronie, aby zrzucić most na dół, wraz ze wszystkimi atakującymi Cię przeciwnikami.

Ostatnia prosta prowadzi prosto do drzwi, za którymi czeka na Ciebie boss tej lokacji. Przed tym możesz jednak zejść po zniszczonym moście jak po drabinie. Przejdź dalej, gdzie czeka na Ciebie miła niespodzianka - demon, znany z **Osady Nieumarłych**.

Walka z demonem

Demona znajdziesz w dolnej części, po zniszczeniu mostu i użyciu go jako drabiny.

Tym razem nie licz na pomoc **Siegwarda**. Walka z demonem to ciężki orzech do zgryzienia, atakuje on ogniem, podskakuje i przygniata, bądź zadaje olbrzymie obrażenia trzymaną przez siebie bronią. Jeżeli spróbujesz walczyć w standardowy sposób pozostań blisko nóg przeciwnika, plątając się pod nim i unikając podskoków. Ponadto, gdy demon podniesie swoją broń od razu wykonaj unik, gdyż atak ten jest jednym z potężniejszych.

Odrobina szczęścia i biegania sprawi, że kościotrupy wykonają część roboty za Ciebie.

Podczas walki mogłeś zauważyć przebudzające się szkielety. Wykorzystanie ich do własnych celów może znacząco ułatwić ten pojedynek. Z miejsca, w którym znajduje się demon zbiegnij na dół, gdzie odrodzi się cała chmara szkieletów. Nie atakuj ich, zamiast tego cały czas unikaj ciosów i postaraj się biegać wokół demona, aby szkielety zaatakowały i jego. W tej sytuacji doprowadzisz do walki pomiędzy przeciwnikami, gdyż część szkieletów na pewno zainteresuje się demonem. Twoim zadaniem jest pozostanie przy życiu i bieganie wokół. Szkielety nie są wytrzymałe, ale jeżeli przebudzisz wszystkie jednocześnie mogą one nawet zabić demona, a przynajmniej poważnie go zranić. Jeżeli połączysz to z atakowaniem w momencie, gdy przeciwnik zajęty jest zabijaniem szkieletów, będziesz miał znakomitą okazję do szybkiego pozbycia się demona - niech będzie on Twoim priorytetowym celem.

Ponadto, jeżeli posiadasz parę silniejszych zaklęć, niezwiązanych z piromancją, możesz dodatkowo uciec do korytarza, przez który nie przejdzie demon (screen). W takim momencie atakuj z dystansu tak długo, jak tylko możesz, uszczuplając pasek życia demona. Uważaj tylko, aby nie wpuścił do przejścia potężnego podmuchu ognia - staraj się trzymać blisko wyjścia, aby w razie czego schować się za ścianą. Przy odrobinie szczęścia możesz zwabić kościotrupy, a potem uciec do wskazanego miejsca. Gdzie dwóch się bije, tam skorzystasz Ty. Po walce otrzymasz **Duszę demona** oraz ok. 5 000 dusz. Dodatkowo na dole znajdziesz **Dużą duszę nieznanego żołnierza** oraz **Duży odłamek tytanitu**. Schodząc do następnego korytarza, przy ciele na końcu leży natomiast **Przepaska starego mędrca** oraz **Pierścień wiedźmy**. Kawałek dalej znajdziesz ognisko oraz drogę prowadzącą do opcjonalnej lokacji, **Niegasnącego Jeziora**.

Uwaga: Możesz teraz wrócić za most, w stronę drzwi, za którymi znajdziesz bossa. Jeżeli jednak pokonasz go przed spotkaniem z **Horacem** i zabiciem go quest **Anri** ulegnie przedwczesnemu końcowi. **Horace** znajdziesz w lokacji **Niegasnące Jezioro**.

Prawdziwe oblicze skrzyni.

Niezależnie od tego, gdzie się udasz, w miejscu spotkania z demonem pozostała jeszcze jedna rzecz do zrobienia - otwarcie skrzyni..., która tak naprawdę jest mimikiem. Nie musisz tego sprawdzać - od razu zaatakuj, jak najszybciej wyprowadzając najsilniejsze ciosy. Uważaj, aby nie dać się złapać w objęcia przeciwnika. Jeżeli nie pokonałeś demona możesz pozostać na górze, ryzykując tym samym podpalenie, które tak samo zadziała na mimika. Po pokonaniu go otrzymasz **Czarną klingę.**

Niegasnące Jezioro

Niegasnące Jezioro to opcjonalna lokacja. Możesz ją odwiedzić, gdy w **Carthuskich Katakumbach** zniszczysz drewniany most. Ten posłuży Ci następnie do zejścia na dół, gdzie za komnatą z demonem znajdziesz ognisko - zaraz za nim wejdziesz do tej lokacji.

- Początek
- Demoniczne Ruiny
- Droga do balisty

Początek

Poruszając się po odkrytym terenie uważaj na pociski z balisty.

Podczas poruszania się po jeziorze będziesz nieustannie ostrzeliwany przez balistę, znajdującą się wysoko z prawej strony od wejścia do lokacji. Pociski wystrzeliwane są jeden za drugim, a po trzecim następuje krótka przerwa. Umożliwi Ci ona szybkie przemieszczanie się pomiędzy drzewami, aby uniknąć obrażeń. Z terenu położonego

naprzeciwko wejścia możesz zebrać z rozrzuconych ciał 4x **Odłamek tytanitu**.

Następnie skieruj się w stronę balisty, do miejsca pokazanego na screenie. W murze znajdziesz przejście, które doprowadzi Cię do zamkniętego terenu, gdzie znajdziesz **Horace'a**. Po drodze zabij jeszcze dwie jaszczurki, aby zebrać kolejno **Migoczący tytanit** oraz **Grudkę tytanitu**.

Walka z Horacem nie jest wymagana, jednakże lepiej jest go zabić tu i teraz.

Horace oszalał i zaatakuje Cię zaraz po zbliżeniu się do niego. Jeżeli chcesz kontynuować quest **Anri** musisz zabić **Horace** lub uciec stąd i nic jej nie mówić. Bezpieczniejsze oraz bardziej zyskowne jest zabicie **Horace** - atakuje on włócznią, z tego względu zwróć uwagę na jej spory zasięg. Najgroźniejsze ataki przeprowadza trzymając ją oburącz (młynek, uderzenie z góry), w przypadku, gdy trzyma tarczę możesz stosunkowo łatwo przełamać jego obronę. Po pokonaniu go zabierz **Tarczę Llewelyna** oraz leżące wokoło **Żółte pigułki z robaka** i 2x **Duże odłamki tytanitu**.

Kraby bronią dostępu do oddalonego klejnotu.

Gdy wyjdziesz z powrotem w stronę jeziora warto zaryzykować i odbić w prawą część mapy. Po drodze natkniesz się na kilka krabów, co w połączeniu z ostrzeliwującą balistą będzie czystym samobójstwem, jeżeli tylko na chwilę zatrzymasz się w miejscu. Warto jednak podjąć ryzyko i ominąć wszystkich przeciwników, aby pod ścianą na końcu znaleźć **Klejnot Chaosu**.

Miejsce, w którym balista może zniszczyć podłogę, odblokowując wejście do ruin.

Będąc na środku jeziora warto jeszcze dwukrotnie wykorzystać balistę do swoich celów. Pierwszym miejscem, które możesz odblokować, gdy balista w nie trafi (ustaw się i poczekaj na strzał) jest droga prowadząca do ruin. Znajduje się ona pomiędzy dwiema płonącymi pochodniami (szukaj kamiennej ścieżki). Gdy balista ją zniszczy spadniesz na dół, wychodząc z korytarza możesz znaleźć ognisko (zaraz za demonem).

Drugim miejscem jest mur znajdujący się pomiędzy skałami (screen). Gdy pocisk z balisty trafi w kamienną ścianę ta zostanie zniszczona, ujawniając ciało z **Pierścieniem z plamistym kamieniem**.

Szybko omiń potwora, zdając się na pomoc balisty.

Na koniec skieruj się w stronę znajdujących się wrót, po lewej stronie od wejścia do lokacji. Przejście prowadzi do opcjonalnego bossa, natomiast tuż przed nim, gdy tylko się zbliżysz, z wody wyłowi się ogromny robal. Walka z nim nie jest wskazana, ze względu na potężny atak oraz błyskawice unoszące się wokół potwora. Dodatkowo pamiętaj cały czas o unikaniu pocisków z balisty...

... którą możesz wykorzystać do własnych celów. Jeżeli dobrze się ustawisz pociski z balisty będą trafiać potwora i wykonają robotę za Ciebie. Aby to zrobić obiegnij robala i ustaw się za jednym z kamieni, po lewej stronie, tak jak na screenie. Teraz pozostaje Ci tylko czekać, gdy potwór po wynurzeniu będzie otrzymywał obrażenia z każdym kolejnym trafieniem. Po kilku z nich padnie, a Ty zostaniesz nagrodzony **Piorunowym palem** oraz **Fragmentem kości nieumarłego**. Jeżeli wrócisz w stronę miejsca, gdzie zabity został przeciwnik znajdziesz jeszcze **Tarczę żądzy** oraz **Duży odłamek tytanitu**.

Ostatecznie skieruj się ścieżką z prawej strony drzwi, które tymczasowo omiń. Przed wejściem do korytarza znajdziesz jeszcze jeden **Duży odłamek tytanitu**, natomiast zaraz po zejściu na dół - ognisko.

Demoniczne Ruiny

Zaraz po zejściu na dół uważaj na maga i jego płonące kule.

Za ogniskiem korytarz poprowadzi Cię na dół. Z lewej strony natkniesz się na pierwszego demona, których w tej lokacji znajdziesz całkiem sporo. Przyda się tutaj dobra ochrona przed ogniem. Najgroźniejszy atak przeciwnika następuje w momencie, gdy będzie on zionąć płomieniem - koniecznie wykonaj unik i przetocz się za jego plecy. Zwróć również uwagę na płonące kule, unoszące się wokół - ich tworzenie możesz przerwać, jeżeli w odpowiednim momencie zaatakujesz przeciwnika. Ponadto kule również strzelają pociskami, więc nie pozwól, aby wróg wytworzył ich sporą ilość. Najlepiej jak najszybciej zabij demona, a po jego śmierci znikną i ogniste kule. W rogu znajdziesz tutaj **Żar**.

Pojedynczo wywabiaj przeciwników czających się za rogiem.

Przed zejściem na dół odbij w prawo i powoli poruszaj się wzdłuż ściany. Za nią znajduje się czterech przeciwników, dlatego bardzo ważne jest wyciągnięcie ich pojedynczo. Nie pozostawaj też zbyt długo w zasięgu fioletowej chmury, aby uniknąć toksyn. Pojedynczo zabij wszystkich przeciwników, a następnie przejdź do pomieszczenia po lewej stronie.

Uważaj na szał, w jaki mogą wpaść wrogowie - szybko wtedy podskakują, spadając na gracza i zadając spore obrażenia.

Podobnie jak poprzednio również tutaj wyciągnij przeciwników pojedynczo. Uważaj, gdyż ten rodzaj przeciwnika będzie ciągle próbował Cię złapać (duże obrażenia) oraz podskakiwać do góry i błyskawicznie atakować, spadając na gracza (przypomina to szał i w przypadku nieuwagi może spowodować rychłą śmierć, jeżeli wróg zeskoczy na Ciebie kilka razy pod rząd). W rogu znajdziesz **Żar**, jednakże przed tym zrzuć wiszącą nad nim kreaturę i zabij grubego demona znajdującego się w rogu. Jego ognisty atak możesz przeczekać za ścianą, aby następnie w krótkiej przerwie szybko zaatakować. Nie daj się złudnemu wrażeniu sprawiającemu, że możesz przeskoczyć nad dziurą - niechybnie spadniesz na dół, prosto w pułapkę. Zamiast tego wróć kawałek i zejdź na dół, w miejscu, gdzie obok siebie znajdowało się czterech przeciwników.

Chowając się za kolumną możesz uniknąć pocisków wypluwanych przez wiszące kule.

Trafisz do sali, w której zaatakuje Cię dwójka magów. Obrona przed ogniem przyda się tu jeszcze bardziej, gdyż w korytarzu i tak wisi już kilka ognistych kul. Dobrym rozwiązaniem jest schowanie się za filarem i poczekanie, aż przeciwnicy podejdą, aby zaatakować fizycznie. W ten sposób możesz zabrać im przynajmniej część punktów zdrowia, przed ucieczką za kolejny filar - tam powinieneś dokończyć dzieła.

Uwaga: Może Ci się udać zejść na dół w momencie, gdy wrogowie będą od siebie odwróceni. Wtedy oczywiście zaatakuj jednego, najlepiej z dystansu, aby odciągnąć go od towarzysza.

Po walce podejdź jeszcze do odległego rogu sali, gdzie pod wiszącym galaretowanym przeciwnikiem znajdziesz **Fragment kości nieumarłego**.

Następnie, mając za sobą schody prowadzące do góry, odbij z głównej sali w prawo. Na końcu możesz skręcić jeszcze raz w prawo lub odbić do korytarza na wprost (bez szczura pośrodku). Wybierz tą druga opcję, a w miejscu pokazanym na screenie, gdzie rozchodzą się drogi uderz w iluzoryczną ścianę.

Rycerz spadnie do pomieszczenia po zniszczeniu iluzorycznej ściany.

Za nią natkniesz się na czarnego rycerza. Uważaj na bardzo potężne uderzenia przeciwnika oraz zabójczą serię ciosów. Biegaj wokół filara, a gdy się nieco oddalisz przygotuj silny cios - odpowiednio wymierzony uderzy prosto w podbiegającego do Ciebie przeciwnika. Gdy uda Ci się pokonać rycerza zabierz **Miecz czarnego rycerza** i kontynuuj podróż tym korytarzem.

Kamienne demony są powolne, ale ich atak jest bardzo silny - szybko omiń delikwenta, aby uciec przed ogniem.

W następnym pomieszczeniu natkniesz się na kilku przeciwników. Uważaj szczególnie na kamienne demony, które plują ogniem - wykonaj szybki unik i zaatakuj w plecy, podczas gdy będą wykonywać atak. Następna sala to kolejnych dwóch przeciwników, w tym szaman znajdujący się w lewej części. Zbadaj korytarz za włócznikiem, gdzie we wnęce znajdziesz **Żar**. Następnie przejdź schodami do góry.

Iluzoryczna ściana w pomieszczeniu z ogniskiem.

Znajdziesz tutaj ognisko (**Przedpokój Starego Króla**). Rozejrzyj się za odstającym od reszty murem, który znajdziesz w rogu (po lewej stronie od wejścia po schodach). Uderz w iluzoryczną ścianę, która poprowadzi Cię korytarzem pełnym wiszących galaretowatych stworów (szybki sprint powinien wystarczyć) prosto po **Fragment estusa**.

Wyciągnij maga do większego pomieszczenia, aby nie ryzykować w wąskim przejściu.

Wróć teraz do ogniska i przejdź do korytarza, w którym znajduje się znany już demoniczny mag. Po jego zabiciu najpierw skręć w prawo, gdzie po drodze znajdziesz kolejną iluzoryczną ścianę. Na końcu natomiast zabij jaszczurkę, aby zyskać **Klejnot chaosu**. Jeżeli za pomocą balisty zniszczyłeś kamienną podłogę w początkowo odwiedzonym jeziorze powinieneś zauważyć dziurę w suficie - skrót prowadzi do tego właśnie miejsca.

Zaraz po wejściu bądź przygotowany na atak z dwóch stron.

Aby zakończyć zwiedzanie tego miejsca odbij jeszcze do większej komnaty, na wprost ogniska, gdzie przed posągiem będzie klęczał odwrócony tyłem przeciwnik. Wejdź ostrożnie do pomieszczenia i szybko się z niego wycofaj, gdyż po bokach znajduje się dwóch kolejnych, czekających na Ciebie wrogów. Ucieknij w stronę ogniska lub szybko zaatakuj jednego i odciągnij od szamana drugiego. W wąskim przejściu nie daj się zaskoczyć, gdyż gdy dwóch wrogów zaatakuje swoją serią jednocześnie możesz zginąć bardzo łatwo. Po oczyszczeniu miejsca z wrogów zabierz jeszcze **Tom piromancji Izalithu** i wróć do większego pomieszczenia na dole, gdzie znajduje się dwóch demonów - magów i wiszące kule ognia.

Droga do balisty

Wybierz korytarz z szczurem w środku.

Z pomieszczenia z dwoma magami skręć do korytarza, w którym znajduje się pojedynczy szczur. Zaraz przed nim możesz skręcić w prawo, gdzie w małej komnacie znajdziesz kolejnych kilka szczurów. Uderz w ścianę na wprost wejścia, aby ujawnić iluzoryczny mur - kawałek za nim przy ciele pająka możesz znaleźć **Tom piromancji Quelany**.

Bieg po przedmioty, połączony z ciągłym wypijaniem Butelek estusa - ciężkie, ale wykonalne zadanie.

Zejście niżej prowadzi prosto do lawy. Zauważ jednak, że na środku oraz na końcu znajdują się tutaj przedmioty. Jeżeli chcesz je zdobyć musisz wrócić tutaj z pełnym zapasem **Butelek estusa**, najlepiej chroniącą przed ogniem zbroją oraz **Czerwonymi pigułkami z robaka**, które czasowo zmniejszą obrażenia otrzymywane od ognia. Samo zdobycie przedmiotów jest bardzo ciężkie - musisz biec przez lawę, a mniej więcej od momentu, gdy Twój pasek życia spadnie do połowy zacząć wypijać zapas estusa. Postać zwolni, jednakże manewr ten jest niezbędny, w szczególności, aby dobiec do końca. Ponadto musisz uważać na galaretowate potwory, które koniecznie omijaj (bez uniku, możesz nie zdążyć się podleczyć). Jeżeli to one Ci najbardziej przeszkadzają (np. wybuchając obok Ciebie) spróbuj poczekać na schodach i ściągnąć je w swoją stronę, wchodząc do lawy dopiero po ich zabiciu. Po udanej próbie otrzymasz **Toksyczną mgłę** oraz **Talizman mroku**. Na pewno zginiesz, jednakże zdobyte przedmioty zostaną zachowane, a w przypadku poruszania się od schodów dusze powinieneś znaleźć przed wejściem do lawy.

Uwaga: W korytarzu z pojedynczym szczurem znajduje się (na końcu) dziura, która prowadzi do tego samego miejsca. Wpadając do środka od razu znajdziesz się prawie w połowie drogi, więc w

przypadku problemów z udaniem się pod ścianę spróbuj z tego miejsca, uważają jedynie na ostatniego stwora, który czai się tuż przed przedmiotem.

Po lewej stronie dużego szczura znajdziesz iluzoryczną ścianę, a za nią - kolejną.

Wróć do pomieszczenia ze szczurami i zejdź jeszcze niżej. W kolejnym korytarzu na końcu znajdziesz większego szczura, a za nim kilka mniejszych. Szybko wyeliminuj tą brygadę, a następnie zlokalizuj z lewej strony ścianę, która jest iluzoryczna. Znajdziesz za nią skrzynię, a w niej 3x **Duże odłamki z tytanitu**. Ściana za skrzynią także jest iluzoryczna i tym razem prowadzi po **Kostur z Izalithu**.

Przed schodami odbij w lewo, aby spotkać się z Tsorigiem.

W ściekach uważaj na trujące żaby - szybko uciekaj, gdy te "napuszą się" lub zaczną wytwarzać mgłę powodującą klątwę. Na końcu drogi znajdziesz schody, przed którymi tymczasowo odbij w lewo.

Atakując z góry możesz wykonywać nieco dalsze skoki oraz uniki.

Zejścia do pomieszczenia wypełnionego lawą pilnuje znany już przeciwnik - **Tsorig**. Podobnie jak poprzednio ma on ogromny miecz, którym bez trudu zadaje duże obrażenia. Uważaj szczególnie na atak, w którym Twój przeciwnik będzie chciał wykonać zamach (zostawia on w powietrzu ślady) i wbić Cię w ziemię - to najpotężniejsza broń w repertuarze ciosów rycerza. Ponadto staraj się atakować zawsze po jego ataku, aby przez chwilę móc uderzyć go w plecy. Turlając się z góry schodów na dół ominięcie ciosów może być łatwiejsze.

Możesz również spróbować wykorzystać lawę i stanąć przed nią, bardzo blisko krawędzi. W przypadku szarży unik w bok odsłoni **Tsoriga** - zadaj mu wtedy dwa szybkie uderzenia, a ten najprawdopodobniej wpadnie do lawy. Dzięki temu możesz przyśpieszyć walkę, jeżeli sztuczka ta uda Ci się odpowiednią ilość razy. Za wygraną otrzymasz **gest Bardzo dziękuję** (jeżeli nie dostałeś go wcześniej), 5 000 dusz oraz **Ogromny miecz oparów** i **Czarną żelazną wielką tarczę**. Ponadto możesz spróbować zebrać także przedmioty znajdujące się w lawie - **Żar** oraz **Święty płomień**.

Na moście najszybciej będzie zepchnąć przeciwnika do lawy dwoma, trzema szybkimi uderzeniami.

Ostatecznie skieruj się w końcu po schodach do góry. Za mostem znajdziesz kolejnego wymagającego przeciwnika, jednakże nie tak

wymagającego jak **Tsorig**. Możesz tutaj posłużyć się fortelem i dwoma - trzema szybkimi atakami zepchnąć przeciwnika do lawy na dole (samemu uważając na to samo). Po drugiej stronie znajdziesz **Duszę przygnębionego rycerza**.

Wyjdź po drabinie. Będąc na samej górze spójrz jeszcze w prawo, gdzie na skarpie poniżej możesz podnieść **Łuk smoczego jeźdźca**. Kawałek dalej wyjdziesz na otwartą przestrzeń. Ponownie uważaj na balistę i kilka mijanych kościotrupów, podnosząc po drodze **Kość wiodącą do domu**.

Ostatnia prosta przed balistą - zabij przeciwników i unieruchom mechanizm.

W końcu dotrzesz do szczytu. Balista pilnowana jest przez dwóch ostatnich przeciwników, których na szczęście możesz odciągnąć i pokonać pojedynczo. Uważaj na ataki z powietrza, a także rzucane w Twoją stronę noże. Gdy uda Ci się zabić ostatnich wrogów podejdź do balisty i przesuń dźwignię, unieruchamiając ją w ten sposób. Pozwoli to na bezpieczne poruszanie się po dolnej części jeziora i zebranie przedmiotów, jeżeli jeszcze tego nie zrobiłeś. Gdy będziesz chciał odblokować skrót prowadzący do ruin oraz zniszczyć ścianę (ponownie, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś) możesz w przyszłości ponownie włączyć balistę.

Na koniec wróć do jeziora i udaj się na arenę z bossem. Do pomocy możesz przyzwać dwóch NPC-ów - znak jednego znajdziesz przed wejściem na arenę, natomiast znaku Tsoriga szukaj w pobliżu ogniska **Demoniczne Ruiny**, w rogu pomieszczenia.

Irithyll w Mroźnej Dolinie

Malowniczy widok na Irithyll.

Po pokonaniu **Wielkiego Władcy Wolnira** w miejscu walki z nim otwarte zostaną drzwi, u szczytu schodów. Przejdź nimi, aby wejść do tej lokacji. Zaraz po wyjściu znajdziesz pierwsze ognisko.

Uwaga: Zapalenie ogniska jest równoważne z możliwością wysłania **Greirata** na kolejne poszukiwania. Porozmawiaj z nim w **Kapliczce Zjednoczenia** i zgódź się na podróż. **Greirat** może z niej nie wrócić. Aby go uratować możliwe są dwie opcje:

1. Jeżeli nie kupiłeś zbroi **Siegwarda** od **Niezłomnego Łaty** powiedz mu, gdzie poszedł **Greirat**. Ten go uratuje, ale tylko przed walką z **Pontyfikiem Sulyvahnem**.

2. Jeżeli pomogłeś w studni w **Katedrze Głębin** **Siegwardowi** dając mu jego zbroję ten powinien uratować **Greirata**, jeżeli spotkasz go uprzednio w ściekach.

Gdy uda Ci się uratować **Greirata** wróci on, twierdząc, że został ocalony przez cebulowego rycerza, po walce z **Pontyfikiem**

Sulyvahnem. W przeciwnym wypadku znajdziesz jego ciało w ściekach.

Mimo trudności w pokonaniu przeciwnika lepiej zrobić to teraz, gdyż pod mostem będzie jeszcze trudniej ze względu na ograniczoną ruchliwość.

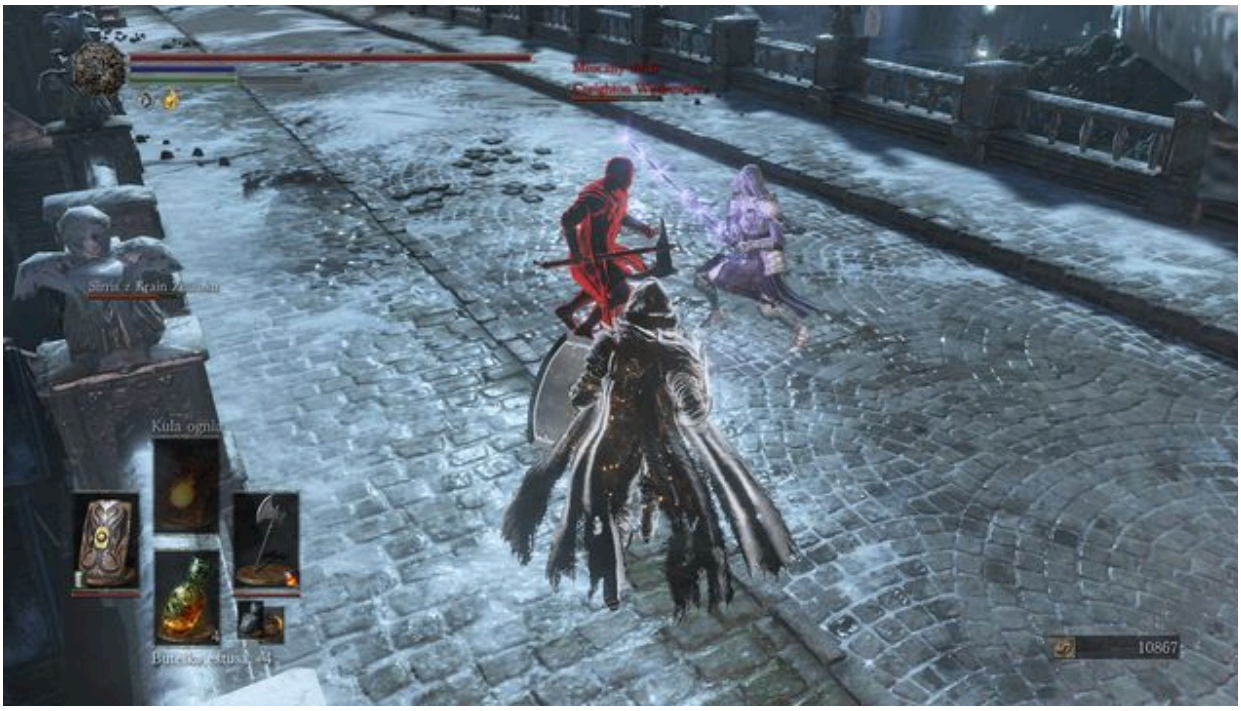
Gdy wejdziesz na most szybko odwróć się za siebie. Zostaniesz tutaj zaatakowany przez niezbyt przyjemnego przeciwnika. Uważaj na to, aby nie zostać złapanym w paszczę i postaraj się cały czas obiegać przeciwnika, aby znaleźć się za nim. Bestia lubi wykonywać dwa szybkie ugryzienia, odpowiedni unik po drugim ciosie pozwoli Ci na własny atak. Ponadto uważaj jeszcze na atak błyskawicami. Atakując przeciwnika od tyłu masz największe szanse na jego pokonanie, ataki ogonem są rzadkie, natomiast po odwróceniu się wroga możesz znowu szybko przebiec obok niego.

Za wygraną walkę otrzymasz **Prawe oko pontyfika**. Przejdź do końca mostu, po drodze zabierając **Kość wiodącą do domu**. Jeżeli pokonałeś **Biskupów Głębin** będziesz mógł przejść przez barierę, prosto na plac z ogniskiem. W przeciwnym wypadku wróć się do tego bossa, którego znajdziesz w **Katedrze Głębin**.

Uwaga: Możesz uciec przed bestią, przebiegając obok i przechodząc przez barierę. Jeżeli jej jednak nie pokonasz bądź pewny, że jeszcze

się z nią zobaczysz - gdy będziesz w dolnej części tej lokacji przechodził pod tym samym mostem.

Uwaga: Po pokonaniu bestii i odpoczynku przy ognisku za barierą możesz wrócić się na most, w stronę miejsca, w którym zapisana jest notatka. Jeżeli podążałeś questem **Sirris** znajdziesz tu wezwanie do pomocy (screen).



Gdy Sirris jest zajęta walką bezkarnie atakuj w plecy przeciwnika.

Po skorzystaniu ze znaku **Sirris** zostaniesz przeniesiony do jej świata, na ten sam most. Musisz jej pomóc w walce z **Creightonem Wędrowcem**. Nie jest ona trudna, gdyż w dwójkę macie dużo większe szanse - od razu zaatakuj przeciwnika i odciągnij go od **Sirris**. Uderzaj w jego plecy i chowaj się za tarczą lub wykonuj unik, gdy **Craighton** zamachnie się na Ciebie ze swoim toporem. Po wygraniu walki wrócisz z powrotem na most. Udaj się do **Kapliczki Zjednoczenia**, gdzie znów znajdziesz **Sirris**. Za pomoc otrzymasz **Poświęcony łamacz kolczug** oraz **Pierścień srebrnego kota**.

Barierę pokonasz tylko po wcześniejszym zdobyciu Małej lalki (wygrana z bossem Biskupi Otchłani).

Wracając do swojego świata pryz drugim ognisku i dużej fontannie znajdziesz kilka ciekawych przedmiotów - **Kępkę oszronionego mchu**, **Duszę zmęczonego wojownika** oraz **Dużą duszę nieznanego żołnierza**. Po zebraniu fantów kieruj się schodami do góry, jedyną możliwą drogą.

Wszystkie efekty związane z ogniem są mile widziane podczas walki z tymi przeciwnikami.

Po drodze pojedynczo ściągaj na dół mroźnych rycerzy. Uważaj na ich potrójne combo, które pozwoli Ci na wyprowadzenie kontrataku w plecy, jeżeli tylko unikniesz ostatniego uderzenia. Na swej drodze spotkasz tutaj trzech przeciwników. Z lewej strony znajduje się również brama, do miejsca za nią dostaniesz się jednak od drugiej strony. Z ciał po drodze zabierz kolejno **Duszę zmęczonego wojownika** oraz kawałek dalej, z prawej strony, **Duży odłamek tytanitu**.

Uwaga: Przeciwnicy są wrażliwi na ogień i to samo tyczy się większości wrogów w tej lokacji. Posiadanie takiej broni lub piromancji ułatwia wiele walk.

Droga do góry jest silnie strzeżona - walcz z możliwie najmniejszą liczbą przeciwników jednocześnie.

Na kolejnym placu znajdziesz dwóch przeciwników stojących wokół fontanny. Obejdź ją, aby znaleźć **Rozkwitający zielony pąk** oraz **Dużą duszę nieznanego żołnierza**. Droga prowadząca do góry jest bardzo dobrze obstawiona. Ryzykowne jest przebieganie wokół, gdyż dwóch przeciwników potrafi wyczarowywać ognisty pocisk, pojawiający się z ziemi w miejscu, gdzie stoi Twoja postać. Z tego względu musisz często zmieniać pozycję i pozostawać ruchu, aby nie narazić się na tenże atak.

Po kolei odciągnij najpierw trójkę słabszych przeciwników, a następnie jednego większego. Dopiero potem wbiegnij na schody i ściągnij na dół kolejnych przeciwników tak, aby znaleźć się poza zasięgiem czarodzieja stojącego na balkonie po prawej stronie. Dopiero po względnym oczyszczeniu terenu wejdź na wspomniany balkonik i rozpraw się z tym przeciwnikiem. Obok znajdziesz **Duży odłamek tytanitu**.

Mroźni rycerze stojący u szczytu schodów, kawałek przed katedrą i Kościołem Yorshki.

Idąc dalej natkniesz się na dwóch patrolujących mroźnych rycerzy. Jeżeli wyczyściłeś teren na dole możesz ich pojedynczo ściągnąć właśnie w dół schodów, gdzie będzie Ci łatwiej ich pokonać. Pamiętaj o potrójnym combo (uniknięcie trzeciego ciosu daje świetną pozycję do kontrataku) oraz wrażliwości na ogień. Z lewej strony na balkoniku znajdziesz jaszczurkę - po jej zabiciu otrzymasz **Migoczący tytanit**.

Uwaga: W tym miejscu możesz ujawnić coś więcej, niż iluzoryczną ścianę - iluzoryczne schody. Aby to zrobić uderz w drugą barierkę (widoczną na screenie). Następnie zejdź na dół, gdzie pokonaj jednego z lodowych rycerzy. Znajdziesz tutaj **Duży odłamek tytanitu**.

Spokojnie podejdź do odwróconego przeciwnika, aby zaatakować od tyłu.

Schodząc jeszcze niżej znajdziesz się na terenie z odwróconym ewangelistą. Wykorzystaj moment, aby otworzyć bramkę, a następnie podejdź po cichu do ewangelisty i zaatakuj od tyłu. Podczas walki uważaj, gdyż przeciwnik posiada nieco silniejsze od standardowych ataki (uważaj głównie, gdy zacznie "czytać książkę" przygotowując zaklęcie. Zaraz po tym będzie próbował złapać Cię w ognisty uścisk). Po pokonaniu wroga otrzymasz **Podgryzanie Dorris**, przy drzewie znajdziesz natomiast **Gałąź Wiedźmodrzewa**.

Wróć teraz do głównej drogi - kawałek dalej znajdziesz się przed dużą bramą, widoczną na screenie. Z lewej strony zabierz **Dużą duszę nieznanego żołnierza**, natomiast za murem po prawej **Duży odłamek tytanitu**. Z tego miejsca możesz odbić w lewo, do wnętrza kościoła lub iść na wprost, przez bramę.

Na wprost - wejście do katedry

Przeciwnicy ruszą się zaraz po tym, gdy Cię zauważą.

Przed wejściem możesz zauważyć znajdujących się w oddali przeciwników. Jeżeli wejdziesz do środka bądź niemal pewien, że kolejny z nich zaatakuje Cię z lewej strony. Z tego względu najlepiej będzie przez chwilę poczekać, gdyż trójka wrogów stojących przy ołtarzu zejdzie na dół i zacznie patrolować drogę w dół schodów. Pozwoli Ci to na ich odciągnięcie lub nawet całkowite pominięcie.

Podchodząc od boku możesz poczekać, aż trójka stojący przy ołtarzu zejdzie na dół.

Podobnie rzecz ma się, gdy wejdziesz do środka katedry z boku, przed **Kościołem Yorshki**. Możesz wtedy poczekać, aż trójka przeciwników opuści to miejsce. Pozostanie Ci wtedy rozprawienie się (pojedynczo) z jednym magiem oraz lodowym rycerzem. Zabierz wtedy z dołu **Duszę zmęczonego wojownika**, a z pod ołtarza **Klejnot błyskawic**.

Na koniec ustaw się w miejscu pokazanym na screenie. Mur znajdujący się przed Tobą jest iluzoryczną ścianą. Zniszczenie jej ujawni wejście na balkonik, gdzie leży **Szponiasty pierścień magii**.

Brama w górnej części katedry jest jeszcze zamknięta, wejdź więc do stojącego niedaleko kościoła, gdzie znajdziesz kolejne ognisko.

Irithyll w Mroźnej Dolinie - od Kościoła Yorshki

Odbijając przed wejściem do katedry w lewo w rogu znajdziesz **Duży odłamek tytanitu**. Następnie schody zaprowadzą Cię do wejścia do kościoła, gdzie znajdziesz ognisko **Kościół Yorshki**.

Uwaga: Odbijając w prawo przed kościołem możesz również wejść do katedry od innej strony, omijając główne wejście. Przy ciele znajdziesz **Duszę zmęczonego wojownika**.

- Wyjście na cmentarz
- Ścieki
- Droga do bossa

Przy ognisku musisz zdecydować o losie Anri, przed opuszczeniem kościoła.

Jeżeli podążałeś za questem **Anri** znajdziesz ją przy ognisku. Porozmawiaj, aby otrzymać **Pierścień złego oka** oraz **gest Cicha decyzja**, za pomoc w poszukiwaniu **Horace** (**Anri** będzie tutaj, jeżeli go zabiłeś lub nie powiedziałeś jej o miejscu przebywania **Horace**). Ponadto jedna za statuetek znajdujących się w rogu

pomieszczenia jest tak naprawdę zabójca z Londoru. Do Ciebie należy decyzja: jeżeli go zabijesz quest będzie kontynuowany w sposób, który pozwoli na spotkanie z **Anri**, ale nie pozwoli na wybranie jednego z alternatywnych zakończeń. Jeżeli zaś wyjdziesz bez zabijania zabójcy **Anri** zginie, ale możliwe będzie dzięki temu zakończenie gry w sposób alternatywny, związany razem z questami **Yoela** oraz **Yurii**.

Przy ołtarzu podnieś jeszcze **Dowód otrzymanej umowy**.

Wyjście na cmentarz

Uważaj na niewidzialnych przeciwników schowanych pomiędzy drzewami.

Skieruj się schodami na dół. Za murem, jeszcze przed wyjściem, znajdziesz **Listę rycerzy**. Następnie przejdź na wprost, gdzie przy krawędzi leży **Niknąca** dusza. Uważaj, gdyż w pobliżu czają się wrogowie, którzy mogą stać się niewidzialni. Jedynym sposobem na ich wcześniejsze zauważenie jest wypatrywanie ciemnej pary oczu. W przypadku ataku wróg ujawnia swoją obecność i znika po chwili - atakuj wtedy powietrze w pobliżu w nadziei, że zabijesz go podczas jego niewidzialności.

Zabij przeciwnika, nim dokona przemiany.

Kawałek wyżej, z prawej strony, znajdziesz ścieżkę, która doprowadzi Cię pod większy nagrobek (po drodze **Niknąca dusza**). Zabij przeciwnika nim ten ulegnie przemianie, a następnie zabierz **Kość wiodącą do domu** oraz **Fragment kości nieumarłego** leżący za nagrobkiem.

W przypadku problemów z walką postaraj się zepchnąć Creightona w przepaść.

Uwaga: Jeżeli podążałeś questem **Sirris** i pomogłeś jej w walce na moście zostaniesz tutaj zaatakowany (użyj wcześniej **Żaru**) przez **Creightona Wędrowca**. Pojawi się on pod drzewem, naprzeciwko nagrobku. Uważaj na jego szaleńcze ataki toporem oraz szarżę i przygotowywany przez chwilę atak zza pleców - są one najgroźniejsze, jednakże wystarczy jeden unik, aby znaleźć się za plecami **Creightona** i zaatakować. Ponadto możesz spróbować tutaj małego fortelu, aby zakończyć walkę możliwie jak najszybciej (wróg sam będzie się leczył oraz uniemożliwiał leczenie Tobie, jeżeli zostaniesz trafiony rzucaną przez niego bombą): stój blisko krawędzi i uskocz, gdy **Creighton** Cię zaatakuje. Możliwe, że sam wpadnie wtedy w przepaść, jeżeli jednak nie dokończ dzieło, uderzając szybko raz, czy dwa. Powinno to być wystarczające, aby odesłać ducha w niebyt, za co otrzymasz **Topór zabójcy smoków**.

Uwaga 2: Wróć na most, na którym po raz pierwszy walczyłeś z **Creigtonem**, pomagając **Sirris**. Znajdziesz tam **Zestaw z Mirry** (**Stalowa maska Creightona**, **Kolczuga z Mirry**, **Kolcze rękawice z Mirry** i **Kolcze nogawice z Mirry**).

Wróć w stronę kościoła i odbij (ciągle będąc na cmentarzu) w lewo (mając schody prowadzące do kościoła za plecami). Po zejściu z zakręconych schodów uważaj na "niewidzialnego" przeciwnika w rogu. Podejdź do końca po lewej stronie, gdzie spotkasz trzy psy pożywiające się nad ciałem (screen). Jeżeli nie uda Ci się zwabić któregoś pojedynczo (np. **Nożem do rzucania**) skorzystaj z bomby i broni, która pozwoli na zabicie wszystkich psów jednocześnie. Nie daj się przy tym otoczyć, gdyż jest to silniejsza wersja znanych psów. Znajdziesz tutaj 8x **Kukri** oraz **Zardzewiałą złotą monetę**.

Na dole natkniesz się na sporą grupę pełzających przeciwników.

Następnie zejdź do ciemnego pomieszczenia, na wprost schodów, którym zszedłeś. Przyda Ci się tutaj pochodnia oraz kilka **Bomb do rzucania** lub czarów obszarowych. Zwróć uwagę na oczy, które będą na Ciebie patrzeć z dołu - to wszystko oczy przeciwników czołgających po ziemi i atakujących, gdy tylko się zbliżysz. Ponadto w środku tego pomieszczenia natkniesz się także na stojących wrogów, którzy potrafią na chwilę znikać. Nie są to może wytrzymali przeciwnicy, ale jest ich tutaj całkiem sporo, dlatego nie lekceważ zagrożenia.

Przejdź na górze do końca, aby móc zeskoczyć na niżej położoną platformę z Włócznią Yorshki w skrzyni.

W pomieszczeniu znajdziesz **Niebieską pigułkę z robaka**. Na górze (wyjście po drabinie z prawej strony) ostrożnie poruszaj się po drewnianym rusztowaniu, aby zebrać **Kamień pokutny**. Tutaj również czają się wrogowie, szczególnie pod koniec drogi (od wejścia po drabinie przejdź w prawo). Udaj się tam, aby moc zeskoczyć na drewnianą platformę położoną niżej. Znajdziesz tam skrzynię, a w niej **Włócznię Yorshki**. Ostatecznie kieruj się w stronę jasnego wyjścia, niezależnie, czy na górze, czy na dole - oba prowadzą w to samo miejsce.

Schodząc na dół miniesz kolejnych niewidzialnych przeciwników.

Zejdź po schodach, a znajdziesz się przed zejściem do rzeki. Uważaj na kolejnych znikających przeciwników. Przed wejściem do wody odbij w prawo i przejdź do pierwszej wnęki, również z prawej strony. Mur może tutaj zostać zniszczony, ujawniając jaszczurkę, za zabicie której otrzymasz **Migoczący tytanit**.

Pierwszy mur z prawej strony, pod schodami, jest iluzoryczny.

Kawałek dalej natomiast, pod drzewem, spodziewaj się kilku niewidzialnych przeciwników. Gdy tylko zauważysz jakiegoś postaraj się zabić go przed zniknięciem, aby nie zostać otoczonym przez zbyt dużą grupę wrogów. Przy drzewie znajdziesz tutaj **Krwawy klejnot**, po jego zabraniu wróć się kawałek i wejdź do rzeki.

Droga przez wodę będzie bezpieczna, jeżeli wcześniej pokonałeś przeciwnika znajdującego się na moście powyżej.

Z prawej strony znajdziesz **Pierścień ofiary**, uważaj jednak na przebudzającego się potwora. Na środku rzeki znajduje się natomiast **Zielony pąk**. Jeżeli nie pokonałeś w tej lokacji potwora znajdującego się na moście, zaraz po wejściu do **Irithyll w Mroźnej Dolinie**, niestety tym razem nie będzie tak kolorowo i stwór zeskoczy tutaj na dół. W przeciwnym wypadku droga będzie stała otworem

Znajdziesz tutaj **Dużą duszę nieznanego żołnierza** oraz, gdy skręcisz w prawo, **Wielkie leczenie** przy ciele robaka. Ponownie uważaj na przebudzające się stwory. Kawałek dalej idź wzdłuż muru, po drodze podnosząc **Zielony pąk**, a kawałek dalej kolejny. Wejście do pomieszczenia na wprost zaprowadzi Cię do ogniska **Odległa posiadłość** (dalej lokacja **Lochy Irithyllu**).

Uwaga: Jeżeli chcesz spotkać w ściekach **Siegwarda**, oczywiście o ile pomogłeś mu w studni w **Katedrze Głębin**, najpierw udaj się do ścieków, przed zapaleniem jakiegoś ogniska w **Lochach Irithyllu**.

Ścieki

W ściekach miniesz kilka grup pająków, zajmuj się nimi po kolei, aby nie zostać otoczonym.

W wodzie uważaj na znane już pająki, których tutaj jest całkiem sporo - unikaj gwałtownego przeczesywania tego miejsca, aby móc po kolei zabijać kolejnych przeciwników. W dwóch miejscach znajdziesz utaj **Ciasto z łajna**, natomiast na przeciwległym końcu znajdują się schody prowadzące do góry (przed nimi, jeszcze na dole, podnieś **Popiół pokryty odchodami**. Wyjdź na górę.

Uwaga: Jeżeli wysłałeś **Greirata** na drugie poszukiwanie do tejże lokacji i nie pomogłeś wcześniej **Siegwardowi** lub nie powiedziałeś, gdzie przebywa **Greirat Niezłomnemu Łacie** (jeżeli nie kupiłeś od niego zbroi **Siegwarda**), odszukasz tutaj jego prochy. Będą leżały w kącie, po pokonaniu **Pontyfika Sulyvahna**. Daj je **Opiekunce Kapliczki**, która zwiększy dzięki temu swój asortyment.

Siegward wygrzewa się w kuchni nad ściekami.

Znajdziesz się w kuchni, gdzie przy kominku wygrzewa się nie kto inny jak **Siegward**. W ramach wdzięczności za pomoc otrzymasz **Emisję mocy** oraz **Siegbrau**. Dostaniesz także dwa gesty (**Toast** i **Sen**), jeżeli jeszcze ich nie posiadasz. Znajdziesz tu także zupę z estusa, która może przydać się już za chwilę.

Odciągnij przeciwnika do przedsionka znajdującego się za nim, aby pozostać poza zasięgiem strzał.

Z kuchni przejdziesz do dużej komnaty z jednym rycerzem stojącym na jej końcu. Podejście do niego od tyłu byłoby kuszące, jednakże jeżeli dobrze się obejrzysz zauważysz na balkoniku u góry innego rycerza, celującego do Ciebie z ogromnego łuku. Z tego względu najlepiej szybko przebiegnij na dole obok wroga, aby pobiegł za Tobą do małego przedsionka, zaraz za ścianą. Będziesz tutaj bezpieczny, gdyż nie dosięgną Cię pociski wystrzeliwane z góry i możesz spokojnie rozprawić się z wrogiem

Na górze uważaj na kolejnego rycerza oraz, ciągle groźnego, łucznika.

Następnie wróć na chwilę do dużej sali, gdzie znajdziesz (z prawej strony) małe wejście, prowadzące po schodach do góry. U szczytu znajduje się jeszcze jeden rycerz - ściągnij go za sobą do tego samego przedsionka, aby raz jeszcze pozostać poza zasięgiem łucznika. Na koniec wbiegnij do góry po raz ostatni i rozpraw się z łucznikiem (po zbliżeniu się zacznie walczyć wręcz, uważaj jednak podbiegając, aby nie otrzymać z bliska potężnego trafienia strzałą).

Ostatecznie po walce przejdź na drugi koniec, gdzie znajdziesz trzy skrzynię zawierające **Pierścień lwa**, **Młot Smougha** oraz **Boskie błogosławieństwo**. Nie pozostało Ci teraz nic innego jak zejść na dół i wyjść z tego pomieszczenia.

Droga do bossa

Zwróć uwagę na miejsce, z którego wylatują pociski - tam właśnie stoją niewidzialni magowie.

Do góry poruszaj się powoli, zabijając każdego kolejno mijanego maga oraz psa. Pośpiech spowoduje, że zostaniesz zaatakowany przez zbyt wielu przeciwników, a magów możesz zauważyć tylko dzięki rzucanym w Twoją stronę czarom. Kolejne psy i magów znajdziesz u szczytu schodów, przy fontannie. Po drodze do tego miejsca zabierz **Dużą duszę nieznanego żołnierza** oraz **Duży odłamek tytanitu**, z ciała przewieszonego przez barierkę. Z lewej strony znajdziesz windę, dzięki której możesz odblokować skrót prowadzący blisko wejścia do katedry.

Uwaga: Jeżeli nie podążałeś do końca zgodnie z questem **Yurii** i uratowałeś **Anri** przed zabójcą zostaniesz w tej okolicy zaatakowany przez **Białą zjawę Londoru**, jeżeli użyłeś uprzednio **Żaru**.

Wyciągaj przeciwników na zewnątrz, aby być poza zasięgiem magów stojących wyżej lub od razu wbiegnij po schodach do góry.

Kierując się dalej wejdziesz do środka pomieszczenia, w którym pełno jest niewidzialnych przeciwników. Zamiast się nimi zajmować szybko zabierz **Niebieskie pigułki z robaka** i wejdź po schodach na górę, skąd ostrzeliwuje Cię dwójka magów. Zabij ich, a następnie zejdź po drabinie na dół, aby zebrać jeszcze jeden **Duży odłamek tytanitu**. Gdy to zrobisz wyjdź ostatecznie na zewnątrz, a znajdziesz się przed dużymi schodami, prowadzącymi prosto do miejsca walki z bossem. Z lewej strony wspomnianych schodów znajdziesz jeszcze **Duszę zmęczonego wojownika**.

Ostatnia prosta przed walką z bossem - nim wejdziesz na arenę odblokuj bramę, znajdującą się na dole, po lewej stronie.

Wejścia na arenę pilnuje dwóch ostatnich lodowych rycerzy. Jeżeli nie czujesz się na siłach, aby z nimi walczyć w tej chwili, szybko przebiegnij obok i na końcu skręć w lewo. Tam po schodach pędź prosto do bramy, którą otwórz - odblokujesz w ten sposób skrót, niedaleko ogniska w kościele. Ostatecznie zabij przeciwników przy bramie oraz wspomnianych rycerzy, aby spokojnie móc zebrać znajdujący się zaraz za bramą **Żar** oraz **Pierścień pierworodnego Słońca** - aby go zdobyć podejdź do krawędzi naprzeciwko wejścia na arenę, gdzie możesz zeskoczyć na dół, na ołtarz.

Po zbadaniu lokacji pora udać się do komnaty bossa i zabić **Pontyfika Sulyvahna**. Przed wejściem na arenę znajdziesz 2 lub 3 znaki przywołania.

Irithyll w Mroźnej Dolinie - droga do Anor Londo

Wyjdź na zewnątrz i szybko biegnij za jaszczurkami.

Po walce z **Pontyfikiem** zapal ognisko w katedrze, a następnie wyjdź na balkon drzwiami, które znajdziesz na wprost ogniska. Zaraz po opuszczeniu pomieszczenia zeskocz niżej - za zabicie obu uciekających jaszczurek (musisz być szybki) otrzymasz od każdej **Migoczący tytanit**. Z prawej strony, przy końcu, podnieś także **Duży odłamek tytanitu**.

Przed placem odbij w lewo, pod most.

Kieruj się jedyną możliwą drogą, prowadzącą po schodach. Już po chwili trafisz na plac, na którym znajdziesz ciała olbrzymów. Tak naprawdę dwójka z nich tylko śpi, o czym możesz przekonać się, gdy podejdziesz zbyt blisko. Lepiej jednak w pierwszej kolejności zająć się biskupami, którzy będą ostrzeliwać Cię płonącymi pociskami, jeżeli tylko zbliżysz się do środka placu.

W tym celu odbij w lewo, aby wejść pod most. Nim wyjdziesz po drugiej stronie przejdź do końca z prawej strony, gdzie znajdziesz trzech niewidzialnych przeciwników oraz jednego maga. Gdy ich pokonasz możesz spokojnie zabrać leżący przy ciele **Pierścień z mrocznym kamieniem**, a następnie wyjść z drugiej strony, po schodach prowadzących na most, gdzie spotkasz się ze sporą gromadą biskupów.

Podbiegaj do atakujących biskupów zygzakiem.

Aby pokonać wszystkich biskupów poruszaj się tutaj metodycznie, eliminując każdego napotkanego przeciwnika. Pociski lecące z daleka możesz z łatwością omijać, ale stanie się to znacznie trudniejsze, gdy skupisz się podczas walki na którymś z biskupów. Z tego względu dobrze jest doskakiwać do przeciwników i atakować silnym ciosem z wyskoku, aby pozbyć się ich jak najszybciej i uniknąć lecących pocisków.

Kawałek wyżej będziesz mógł schować się za rogiem budynku. Z tego miejsca większość pocisków Ci nie grozi - możesz tutaj zaczekać, aż 2-3 biskupów do Ciebie podejdzie, w tym nieco wytrzymalszy i silniejszy, grubszy biskup. Możesz go jednak łatwo powalić na plecy, gdy wykonasz silny atak. Zabij również tych biskupów, którzy pilnują placu na dole, aby móc później do niego wrócić (ułatwi to zebranie przedmiotów i ewentualną walkę z olbrzymami).

Na końcu drogi spotkasz ostatnich trzech biskupów. Uważaj jednak, gdyż po zbliżeniu się możesz zostać zaatakowany przez dwóch stojących przed budynkiem na końcu drogi przeciwników. Jeśli tak się stanie lepiej uciekaj do czasu, aż stracą zainteresowanie i wróć, aby wykończyć wszystkich biskupów.

Skrzynia w katedrze to mimik.

Będąc jeszcze na moście zwróć się w stronę katedry, z której przyszedłeś. Przed wejściem, z lewej strony, znajdziesz wiszące ciało zawierające **Duży odłamek tytanitu**. W katedrze, zaraz po wejściu, z lewej strony odblokuj windę prowadzącą na dół, do ogniska (miejsce walki z **Pontyfikiem Sulyvahnem**). Kawałek dalej przejdź na drugą stronę, gdzie z kolei znajduje się jaszczurka, po zabiciu której otrzymasz **Prosty klejnot**. Ostatecznie, całkowicie na wprost od wejścia do katedry, skręć do korytarza ze skrzynią. Nie daj się zwieść mimikowi - zaatakuj skrzynię, aby uzyskać początkową przewagę i nie daj się złapać podczas tej walki, gdyż jest to najsilniejszy atak mimika. Po jego pokonaniu otrzymasz **Złotą rytualną włócznię**.

Przeciwnicy atakują w parze, ale masz szansę wyciągać na kilka sekund tego, który znajduje się bliżej Ciebie, nim drugi atakujący zdąży do was dobiec.

Wróć teraz w stronę placu, najlepiej idąc górną częścią mostu, jeżeli pokonałeś wszystkich biskupów. Przed wejściem do budynku znajdziesz dwóch przeciwników, jednego posiadającego dwie włócznie, a kolejnego z dwoma młotami. Są oni bardzo ofensywnie nastawieni i agresywni, jednakże nie posiadają żadnej tarczy i przyzwoitej osłony. Uważaj na szybkie ataki, następujące jeden po drugim oraz potężne, ale przez chwilę przygotowywane pchnięcie włócznią.

Najlepszym sposobem na pokonanie przeciwników jest pozorna ucieczka. Biegnij do czasu, aż wrogowie stracą zainteresowanie. Najprawdopodobniej jeden z przeciwników będzie nieco przed drugim - gdy wrogowie się odwrócą, aby wrócić na swoje pozycje, ściągnij na siebie uwagę tego, który znajduje się bliżej. Przy odrobinie szczęścia będziesz mógł zadać 2-3 ciosy, nim do walki włączy się drugi przeciwnik. Jeżeli nie możesz sobie z nimi poradzić spróbuj w ten sposób i jak najszybciej zabij jednego z nich, gdyż wrogowie po śmierci znikną permanentnie.

Innym wartym rozważenia pomysłem jest pomieszczenia walki z jednoczesnym obudzeniem olbrzymów znajdujących się na placu.

Jeżeli uda Ci się odpowiednio lawirować pomiędzy nimi istnieje spora szansa, że jeden z szaleńczych ataków dosięgnie Twoich przeciwników, zadając im spore obrażenia. Po pokonaniu wrogów za jednego z nich otrzymasz **Dwie włócznie drangejskie**.

Przebiegnij między olbrzymami, albo zajmij się nimi pojedynczo.

Na koniec, przed wejściem do budynku znajdującego się za olbrzymami, warto jeszcze zebrać znajdujące się na placu przedmioty - **Duszę zmęczonego wojownika** oraz 2x **Żar**. Z olbrzymami nie musisz walczyć, jeśli się już zdecydujesz na taką walkę zrób to koniecznie pojedynczo (obudź jednego z gigantów, a następnie odskocz kawałek, aby przypadkiem nie przebudzić drugiego), po wyeliminowaniu biskupów znajdujących się powyżej. Nie czekaj, aż olbrzym wstanie od razu atakując, gdy będzie się podnosił, a następnie unikając jego nadepnięcia. Najgroźniejsza jest seria uderzeń, gdy gigant spróbuje trafić Cię kilka razy. Jeżeli uda Ci się uniknąć tego ataku będziesz miał najlepszą szansę na zadanie sporych obrażeń, gdyż wróg będzie przez chwilę nieruchomo przykucał.

Ostatecznie dalsza droga z placu prowadzi do budynku, znajdującego się za nim.

Będąc w środku możesz znaleźć iluzoryczny mur, z lewej strony schodów. Po jego zniszczeniu ujawnisz długą drabinę, prowadzącą na dół (screen).

Strzał z łuku to najpewniejszy sposób na ściągnięcie w swoją stronę tylko jednej bestii.

Na dole czeka Cię bardzo ciężka walka, w której do ataku przystąpią dwie bestie znane z mostu w **Irithyll w Mroźnej Dolinie**. Problemem jest to, że przeciwnicy atakują jednocześnie zaraz po wejściu do wnętrza komnaty. Rozwiązanie na tą niedogodność jest bardzo proste: nie zbliżaj się do bestii, tylko pozostając blisko drabiny skorzystaj z łuku lub kuszy i przyceluj tylko w jednego przeciwnika. Gdy zaliczysz trafienie zwabisz bestię do siebie, druga powinna pozostać nieruchomo. Pozwoli Ci to na walkę z jednym przeciwnikiem tak długo, jak długo pozostaniesz blisko drabiny. Uważaj, gdyż nie będziesz miał dużego pola manewru i wykonuj uniki tak, aby nie znaleźć się w rogu bez możliwości ucieczki.

Innym sposobem na bestię jest wezwanie do pomocy jakiegoś gracza online. Na dole powinieneś znaleźć znaki przywołania, jeżeli wcześniej użyjesz **Żaru**.

Po walce w tym miejscu pojawi się ognisko. Ponadto za pokonanie bestii otrzymasz **Pierścień przychylności** i możliwość zebrania znajdujących się tutaj **Ludzkich mętów** oraz **Klejnotu głębin**. Na koniec podejdź do postaci martwego arcybiskupa - módl się, aby dołączyć do przymierza i otrzymać znak **Wierni Aldrichowi**.

Wybierając dach bardziej z prawej strony (zejście niżej) będziesz mniej wystawiony na ostrzał.

Po wyjściu do góry przeszukaj teren, aby znaleźć **Łuskę z tytanitu**. Następnie zeskocz kawałek dalej, z prawej strony, niżej, gdzie za rogiem znajdziesz **Duży odłamek tytanitu**. Droga prowadzi tutaj po wąskim dachu do góry, w trakcie wspinaczki będziesz ostrzeliwany przez rycerzy z ogromnych łuków, co w przypadku trafienia może szybko doprowadzić do kolejnych trafień lub też spadnięcia w przepaść. Wybierając drogę znajdującą się niżej będziesz ostrzeliwany tylko z lewej strony, a w połowie drogi możesz się na chwilę schować. Twoim celem jest dotarcie do samej góry, zrób to jak najszybciej.

Uwaga: W tym miejscu warto ominąć rycerza, którego spotkasz w połowie dachu. Walka z nim wiąże się z ryzykiem upadku. Jeżeli koniecznie chcesz go pokonać postaraj się ściągnąć go za sobą na dół.

Zejdź po schodach, pod dachem znajdziesz prochy dla Opiekunki Kapliczki.

Zaraz po wyjściu odbij w prawo i zejdź po schodach na dół. Ominiesz w ten sposób jednego z rycerzy i przez chwilę będziesz miał spokój z ostrzałem. Na dole znajdziesz **Prochy człowieka ze wschodu**.

Powoli zbliżaj się do przeciwników, aby zachować możliwość ataku z zaskoczenia.

Po ich zebraniu wróć oczywiście na górę. Dzięki wcześniejszemu ominięciu wrogów i zbiegnięciu po schodach będziesz mógł teraz poruszać się od tej strony początkowo nieatakowany. Pozwoli Ci to na zabicie trzech kolejno mijanych rycerzy. Podchodź do nich od tyłu i staraj się eliminować lub też zadać tyle ciosów, aby wypchnąć ich ze stanowiska prosto w przepaść.

Za ścianą na końcu uważaj na jeszcze jednego łucznika.

Kieruj się do miejsca, w którym dach będzie zakręcał. Za rogiem znajdziesz ostatniego rycerza - łucznika. Zabij go koniecznie, nim skierujesz się na dół.

Rzuć w przeciwnika nożem, aby wyciągnąć go na górę.

Tutaj przed wejściem do budynku stoi jeszcze jeden rycerz, a kawałek dalej rycerz - łucznik. Możesz oczywiście wbiec szybko do środka, co powinno być wystarczające, aby zgubić ogon, jednakże lepiej wyeliminować tych przeciwników i spokojnie zebrać przedmioty oraz odblokować skrót. W tym celu, pozostając w górnej partii dachów, przyciągnij przeciwnika do siebie, np. rzucając w niego nożem. Wybiegnie on na górę, gdzie możesz stoczyć z nim honorowy pojedynek. Uważaj w momencie, gdy wzmocni swój miecz błyskawicami, gdyż w chwilę potem następuje szybka seria ciosów.

Gdy uporasz się ze strażnikiem pilnującym wejścia przejdź w stronę ostatniego łucznika. Dalsza droga przez wąski dach zaprowadzi Cię do wnętrza małej wieżyczki, gdzie na dole możesz odblokować bramę - prowadzi ona do wyjścia w pobliżu biskupów, umożliwiając w przyszłości ominięcie większości rycerzy - łuczników. Na koniec za filarem po drodze znajdziesz **Duży odłamek tytanitu**, a zeskoczenie niżej (pod wąskim dachem) pozwoli Ci na zebranie **Wielkiego łuku zabójcy smoków** oraz pięciu **Wielkich strzał zabójcy smoków**.

Ceremonia już czeka.

Na koniec ponownie wróć na dachy i przejdź do znajdującego się za rycerzem budynku. Z prawej strony znajdziesz zejście na dół, a przed

wejściem Londorskiego zabójcę (jeżeli sprzymierzyłeś się z **Yurią** i nie uratowałeś **Anri**), który po rozmowie da Ci **Miecz przysięgi**. Wejdź do środka, po drodze zabierając **Mosiężny zestaw**. Na końcu znajdziesz również ołtarz z martwą **Anri**. Podejdź do niej, aby rozpocząć rytuał (związany z zakończeniem, w którym zostajesz Władcą Pustych). W skrzyni z prawej strony znajdziesz jeszcze **Pierścień odwrócenia** (wąskie przejście, pomiędzy ołtarzem, a kolumną, tuż przy ścianie).

Uwaga: Przy kolejnej wizycie w tej lokacji zabójca będzie martwy i znajdziesz przy jego ciele czar **Kameleon**. Przy ołtarzu natomiast, zamiast ciała **Anri**, pozostanie **Prosty miecz Anri**.

Uwaga 2: Jeżeli wcześniej zabiłeś zabójcę nie znajdziesz tutaj ani jego, ani **Anri**.

Użyj dźwigni, aby "obniżyć" wieżę.

Na koniec wyjdź z tego pomieszczenia z lewej strony (na wprost schodów prowadzących do dużej komnaty). Przy ciele znajdziesz **Żar** oraz możliwość skorzystania z dźwigni. Zrób to, a wieża znajdująca się naprzeciwko zjedzie na dół. Przejdź na nią i skorzystaj z mechanizmu, aby wieża wróciła do góry - zaraz przy ognisku **Anor Londo**.

Uwaga: Będąc na górze wieży możesz skorzystać z możliwości dołączenia do przymierza **Ostrzy mrocznego księżyca**. W tym celu, gdy wieża jest na górze, zejdź na sam dół i spójrz w stronę wieży, która stoi naprzeciwko (screen).

Do tego miejsca dostaniesz się w niekonwencjonalny sposób - po niewidzialnym moście. Po prostu przejdź do przodu, kierując się niby w przepaść. Droga zaprowadzi Cię na drugą stronę (screen) i pozwoli na zeskoczenie tuż przy ognisku.

Jeżeli porozmawiałeś wcześniej z **Sirris** możesz tutaj złożyć przysięgę (potrzebny **gest Lojalność mrocznego księżyca**) za co otrzymasz **Ostrze mrocznego księżyca**. Ponadto wejdź do środka wieży, gdzie będziesz mógł podnieść (ostrożnie zeskakuj na niższe platformy) **Miecz strażnika obrazów**, a kawałek dalej cały **Zestaw Strażnika obrazów**. Ostatecznie wieżę opuścisz dokładnie w **Kościele Yorshki**, niżej zejdziesz do ogniska o tej właśnie nazwie.

Anor Londo

Szybko daj się zauważyć i odciągnij pierwszego rycerza na dół.

Kierując się od ogniska do góry mniej więcej w połowie schodów zauważysz schodzącego z góry rycerza. Podbiegnij do niego, a następnie uciekaj na sam dół, w pobliże ogniska. Dzięki temu rycerz szybko się Tobą zainteresuje, a po ucieczce na dół będziesz miał kilkanaście sekund więcej, nim ze schodów zejdzie kolejny rycerz. Wykorzystaj ten czas, aby zabić przeciwnika, gdyż walka z dwoma rycerzami jednocześnie jest znacznie trudniejsza.

Patrolujący rycerz z czerwonymi oczami zadaje większe obrażanie i wyprowadza dłuższe serie ciosów.

Przed główną bramą, przy ciele z lewej strony, znajdziesz **Dużą duszę zmęczonego wojownika**. Skręcając w prawo trafisz pod inne zamknięte drzwi, jednakże wcześniej warto pokonać spacerującego tam rycerza. Przeciwnik jest silniejszy niż poprzednio spotkani, uważaj szczególnie na jego serię dwóch, trzech ciosów i odpowiednio wykonuj uniki, uskakując na bok. Rycerz jest tak samo agresywny, jak poprzedni, w pewnym momencie możesz więc przygotować silny atak, który w pełni zostanie naładowany akurat przed nadbiegającym rycerzem. W przypadku odpowiedniego "timingu" przerwiesz atak rycerza, zadając mu przy tym spore obrażenia. Z balkonu przy krawędzi zabierz **Duszę przygnębionego rycerza** i wróć pod główne drzwi, tym razem wybierając ścieżkę z lewej strony.

Poczekaj na dogodny moment, aby zaatakować biskupów.

Zaraz po wejściu znajdziesz **Węgiel olbrzyma**, który możesz przekazać kowalowi w **Kapliczce Zjednoczenia**. Następnie warto zapalić pochodnię. W ciemnym pomieszczeniu możesz wybrać dwie drogi, które prowadzą na dół. Najpierw odbij w lewo. W korytarzu zauważysz trzech biskupów, którzy strzelają do Ciebie pociskami. Poczekaj, aż rozbiją się one o schody, a następnie wykonaj sprint pomiędzy przeciwników. Jeżeli odpowiednio wyczułeś moment dobiegniesz do nich przed następną falą pocisków - zabij ich szybko, gdyż na dole czekają kolejni. Przy ciele **znajdziesz Dowód dotrzymanej umowy**.

Na dole, przed wejściem na arenę, natkniesz się na kolejnych biskupów i sporo galaretowatych stworów.

Następnie zejdź na dół. Zwróć tutaj uwagę, że przed schodami prowadzącymi do bossa znajdziesz kolejnych trzech biskupów. Poczekaj za filarem na wystrzelone przez nich pociski i podbiegnij tak samo szybko, jak do poprzednich przeciwników. Po ich zabiciu przeszukaj pomieszczenie, nieco wyżej znajdziesz 6x **Księżycową strzałę**, natomiast w bocznym korytarzu skrzynię z **Fragmentem estusa**.

Uwaga: Uważaj tutaj przez cały czas na przeszkadzające, galaretowate stwory. W pojedynkę są niezbyt groźne, jednakże szybko zbierają się w większą grupę, a niektórzy spadają z sufitu, prosto na gracza. Postaraj się wyeliminować jak najwięcej tych przeciwników, nim zbliżysz się do bramy.

Gdy zbliżysz się do bramy z góry zeskoczy ogromny pająk. Masz teraz dwa wyjścia - pierwszym jest walka w sali, w której się znajdujesz. Pająk jest szybki i będzie często podskakiwał, próbując Cię przygnieść. Ponadto uważaj na ataki, które powoduję ładowanie się paska związanego z klątwą. Gdy dojdzie on do końca Twoja postać niechybnie zginie. Z tego względu musisz unikać ataków, a pasek będzie się powoli zmniejszał. Atakując staraj się robić to w głowę pająka - przy odrobinie szczęścia uda Ci się go na chwilę ogłuszyć. Dobrze do tego zadania sprawdzają się także **Noże do rzucania**.

Drugim rozwiązaniem jest szybkie otwarcie bramy (podbiegając do niej z lewej strony znajdziesz mechanizm - ustaw się za dźwignią i pchnij). Następnie wybiegnij na zewnątrz tak, aby pająk biegł za Tobą. Za bramą skręć w prawo, w stronę mniejszego łuku. W miejscu pokazanym na screenie pająk dalej już nie przejdzie. Możesz go bezpiecznie atakować z dystansu, a w razie konieczności dobić w bliskim starciu, mając w każdej chwili możliwość na odskoczenie i uleczenie postaci. Za pokonanie pająka otrzymasz **Rubin Aldricha**.

Na koniec przejdź przez mgłę, aby zmierzyć się z **Aldrichem, Pożeraczem Bogów.** Jeżeli jest to trzeci pokonany przez Ciebie Władca Popiołów zostaniesz przeniesiony do **Wysokiej Ściany**

Lothric, gdzie znajdziesz umierającą **Emmę**. W przeciwnym wypadku udaj się do lokacji **Zbezczeszczona Stolica** i pokonaj **Yhorma**.

Lochy Irithyllu

Lochy Irithyllu to spora lokacja, połączona w dużej mierze z **Zbezczeszczoną Stolicą**. Całkowita eksploracja tego terenu nie będzie możliwa bez wrócenia tutaj inną ścieżką właśnie z tej drugiej lokacji. Ponadto znajdziesz tam klucze, otwierające cele lochach.

- Droga do Lochów Irithyllu
- Więzienie
- Na zewnątrz
- Kanały
- Droga do Zbeszczeszczonej Stolicy

Droga do Lochów Irithyllu

Przejście do lokacji znajdziesz w dolnej części **Irithyll w Mroźnej Dolinie**. Będąc pod mostem (bagnisty teren) kieruj się w stronę wejścia do ścieków, a następnie kawałek dalej - w budynku pokazanym na screenie znajdziesz ognisko **Odległa posiadłość**. Dalsza droga liniowo prowadzi do lochów.

Nie daj się zaskoczyć przeciwnikowi stojącemu za ścianą, na dole.

Od ogniska zejdź po schodach. Zwróć uwagę na pozornie uciekających przeciwników - gdy tylko się zbliżysz zza ściany, po lewej stronie, wyskoczy jeden z lodowych rycerzy, a uciekający wrogowie szybko powrócą. Na dole znajdziesz jeszcze jednego przeciwnika, uważaj na wyczarowywany przez niego ognisty pocisk. Po oczyszczeniu tego miejsca w głębi, z prawej strony, użyj pochodni, aby rozjaśnić teren i zauważyć dwóch chowających się w ciemnościach wrogów. Znajdziesz tutaj **Duży odłamek tytanitu**. Przed wyjściem na zewnątrz wróć jeszcze do góry schodów, ale tym razem nie schodź nimi, tylko zeskocz na położoną niżej podłogę. Przy ciele leży tam **Zardzewiała złota moneta**.

Alva walczy za pomocą dużego miecza i kuszy - atakuj, gdy przeładowuje broń.

Zaraz po opuszczeniu budynku zostaniesz zaatakowany przez najeźdźcę - **Alvę, Poszukiwacza Odrzuconych**. Posiada on sporych rozmiarów miecz, który ma duży zasięg oraz trzymaną w drugiej ręce kuszę. Dobry moment na atak będziesz miał w momencie, gdy owa kusza będzie przez chwilę ładowana- najlepiej jest wtedy szybko doskoczyć do przeciwnika, wykonując atak z powietrza. Uważaj tylko na najgroźniejszy atak, jakim są trzy następujące po sobie uderzenia mieczem - pierwszy sygnalizowany jest przygotowaniem (odpowiednia postawa) zamachu, dlatego wcześniej odsuń się na sporą odległość lub też przygotuj do kilku uników. Podczas walki możesz spróbować zepchać przeciwnika w przepaść. Za wygranie pojedynku otrzymasz **Murakumo**.

Uwaga: Jeśli nie pokonasz przeciwnika nie znajdziesz w dolnej części lochów jego zestawu.

Więzienie

Cele zaraz po wejściu na teren lochów.

Kawałek dalej znajdziesz pierwsze ognisko, znajdujące się całkowicie w **Lochach Irithyllu**. Przejdź do przodu, gdzie z celi po lewej stronie zabierz **Zardzewiałą monetę** (uważaj na kościotrupa, który zaraz się tutaj pojawi). Następna cela po lewej stronie (możesz podnieść kratę) zawiera **Duży odłamek tytanitu**. Drzwi z prawej strony są chwilowo zamknięte (wróć tutaj z **Kluczem strażnika więziennego**), dlatego opuść korytarz drogą na wprost.

Strażnicy więzienni potrafią wysysać Twoje życie, zmniejszając jego maksymalny poziom - rozprawiaj się z nimi jak najszybciej.

Zaraz za nim uważaj na nowy rodzaj przeciwnika, który jest niesamowicie groźny. Oprócz zwykłego ataku, czyli przypalenia żelazem do ziemi, które powoduje duże obrażenia, a także znaczne spowolnienie, przeciwnik może podnosić do góry swoją lampę. Jeżeli to zrobi nie masz wyboru - musisz zabić go jak najszybciej, gdyż nawet ucieczka nie pomoże przed malejącym paskiem zdrowia (musisz bardzo się oddalić lub schować za ścianą tak, aby przeciwni nic z Ciebie nie wysysał; nie widział Cię). Twoje punkty życia będą spadać dopóki wróg nie opuści lampy lub nie zginie. Co więcej musisz chwilę odczekać, aż wszystko wróci do normy i podleczyć się **Butelką estusa**. Z tego powodu każdego takiego przeciwnika zabijaj maksymalnie szybko, a przed wyruszeniem dalej poczekaj na unormowanie się punktów życia.

Korytarz w pierwszej części więzienia, przy moście na środku uważaj na kolejnych strażników.

Dalej w korytarzu znajdziesz **Niknącą duszę** oraz kościotrupa wyskakującego z celi po prawej stronie. Kawałek dalej uważaj, gdyż natkniesz się tutaj na dwóch przeciwników mogących obniżać Twoje zdrowie - koniecznie poczekaj, aż jeden oddali się w głąb sali przechodząc po mostku i dopiero wtedy wychyl się, błyskawicznie zabijając jednego z przeciwników, a dopiero potem zajmując się kościotrupami i drugim przeciwnikiem.

Przejdź do końca, gdzie znajdziesz **Duży odłamek tytanitu** i zejdź na dół.

Uwaga: W tym miejscu, gdzie leży odłamek, znajduje się okno otwierane **Kluczem uciekiniera**. Pozwoli to na pewien skrót, pozwalający ominąć w przyszłości więzienie.

Zaraz za schodami zwróć uwagę na kolejnego strażnika. Aby wykorzystać do maksimum swoją przewagę zeskocz na niego ze schodów i wykonaj atak z góry, co powinno mocno nadwątlić jego zdrowie i powalić przeciwnika na ziemię, umożliwiając szybkie jego dobicie. Następnie po kolei zajmij się każdą klatką, gdyż są to przeciwnicy znani z **Osady Nieumarłych**. Zaraz po przejściu do dolnej części korytarza odbij w prawo, aby zebrać **Dużą duszę nieznanego żołnierza** (uważaj na nieumarłego czyhającego tuż za filarem).

Uwaga: Znajdującą się tutaj klatkę również możesz otworzyć po zdobyciu klucza w **Zbeszczeszczanej Stolicy**.

Wypuść potwora, aby zdobyć przedmiot przyznawany za jego zabicie.

Na końcu korytarza znajdziesz jeszcze celę z kilkoma nieumarłymi - szybko ich zabij, aby nie zarazili Cię (toksyczne robaki) i zabierz **Zestaw Starego czarodzieja**. Ostatecznie otwórz celę na samym końcu i szybko odskocz przed potworem. Wpuść go do korytarza, gdzie będziesz miał więcej pola do manewru, a następnie zabij (jest wrażliwy na ogień), aby otrzymać **Wielką magiczną tarczę**.

Wróć teraz do góry i przejdź po mostku do drugiej części lochów.

Szybko podbiegnij do strażnika, nie dając mu szans na wyssanie Twojego zdrowia.

Będąc po drugiej stronie od razu skręć w prawo i sprintem biegnij do strażnika więziennego, aby zapobiec wysysaniu zdrowia. Następnie równie szybko odwróć się i zabij kościotrupy wychodzące w celi. Znajdziesz też tutaj **Duży odłamek tytanitu**.

Cela znajdująca się obok zawiera dziurę w murze (screen). Przejdź do kolejnego pomieszczenia, podnosząc **Żywicę bladej sosny** i omijając dziwną kreaturę. W korytarzu, ciągle pozostając na górze przejdź do jednej z cel (podnieś kratę), gdzie znajdziesz **Klucz uciekiniera**.

Umożliwi on otwarcie okna znajdującego się w pierwszej części więzienia (od ogniska zaraz po wejściu do kolejnego korytarza skręć w prawo, miń dwóch strażników więzienia i dobiegnij do końca). Po otwarciu okna będziesz mógł skorzystać ze skrótu, omijającego część więzienia.

Następnie bardzo uważaj w miejscu pokazanym na screenie. Znajdziesz tam aż trzech strażników z którymi na pewno nie chcesz walczyć jednocześnie. Jest to trudne, gdyż wrogowie znajdują się w bliskiej odległości. Postaraj się zabić (zeskakując z góry) tego stojącego najbliżej schodów tak, aby pozostała dwójka Cię nie zauważyła. Następnie po odnowieniu się energii sprintem biegnij do stojącego bliżej przeciwnika i jak najszybciej wyłącz go z walki. Przy odrobinie szczęście zostanie Ci tylko jeden wróg, bez nadwątlonych punktów życia. Po jego pokonaniu przejdź do celi po lewej stronie, gdzie znajdziesz mniej przyjaznego, podobnego do wcześniej

ominiętego, zdeformowanego stwora. Wbiegnij do celi i od razu zaatakuj, po czym zabierz **Prosty klejnot**.

Pędząc za jaszczurką uważaj na wroga atakującego z zaskoczenia.

Przejdź do kolejnej części korytarza, uważając na dwie klatki pilnujące wejścia (pamiętaj, że możesz je wcześniej namierzać i rozpoznawać, które klatki to tak naprawdę przeciwnicy). W korytarzu zauważysz jaszczurkę - biegnąc za nią możesz otrzymać **Łuskę tytanitu**, jednakże musisz się pośpieszyć i uważać na wyskakującego z celi po lewej stronie stwora. Po zabiciu jaszczurki skup uwagę na nim, a następnie możesz opcjonalnie otworzyć celę obok i zabić jeszcze jednego potwora.

Na sam koniec wyjdź na zewnątrz, przez otwarte przejście.

Na zewnątrz

Przed budynkiem natkniesz się na trzech przeciwników, w środku na mimika udającego skrzynię.

Po opuszczeniu więzienia podnieś leżącą przy ciele **Kość wiodącą do domu**. Zwróć uwagę na skały z prawej strony - jest to miejsce, do którego dostaniesz się wychodząc przez okno (otwierane **Kluczem uciekiniera**, znajdziesz tam **Pierścień ryczącego smoka**). Kawałek dalej znajduje się trzech przeciwników stojących przed wejściem do budynku - uważaj szczególnie na tego, który będzie chciał zaskoczyć Cię od tyłu

Nie atakuj wszystkich na raz - wyciągnij na dół kilku wrogów i po ich pokonaniu zajmij się resztą.

Wejdź do środka i zaatakuj skrzynię - mimika. Za jego pokonanie otrzymasz cenny **Fragment estusa**. Kawałek dalej w większym pomieszczeniu nie zapędź się do końca korytarza, gdyż wyjdzie z niego kilku przeciwników. Jeżeli wcześniej oczyściłeś wejście do budynku ściągnij tych, którzy wyjdą najpierw, niżej, a na koniec zostaw sobie kuszników. Przy ciele z prawej strony znajdziesz **Duszę zmęczonego wojownika**. Zeskocz tam niżej.

Znajdziesz się w miejscu pokazanym na screenie. Do widocznego olbrzyma mógłbyś podejść od drugiej strony, schodząc po drabinie znajdującej się w korytarzu, z którego właśnie zeskoczyłeś (blokuje on drogę z jaszczurką oraz **Duszą przygnębionego rycerza**, możesz zebrać te przedmioty uderzając olbrzyma i budząc go do życia). Do wyższej partii dostaniesz się w późniejszym czasie, przechodząc tutaj z **Zbeszczeszczanej Stolicy**.

Kanały

Wejście do kanałów.

Tymczasowo odbij w lewo i podnieś mijany po drodze **Kilof**. Wejdź do kanałów i zabij kilka szczurów. Chwilowo omiń odnogę z prawej strony i przejdź prosto, do końca, podnosząc jeszcze po drodze **Duszę zmęczonego wojownika**.

Skrzynia z ważnym kluczem (po prawej). Po lewej mimik.

Znajdziesz się przed ścianą z dwiema skrzyniami. Jedna z nich (ta z prawej strony) jest bezpieczna i zawiera **Stary klucz do celi** (potrzebny do otwarcia celi z **Siegwardem** w **Zbeszczeszczonej Stolicy**). Skrzynia z lewej strony to mimik, nieco groźniejszy od tych znanych wcześniej - nie będzie próbował Cię złapać, tylko szybko skoczyć do przodu, przewracając na ziemię (obrażenia są tak samo duże). Z tego powodu postaraj się wykonać szybki unik, gdy mimik tylko przygotuje się do skoku. Za zabicie przeciwnika otrzymasz **Szponiasty pierścień mroku**.

Uwaga: Powinieneś tutaj działać bardzo szybko, gdyż po otwarciu skrzyni za chwilę pojawi się sporo bazyliszków, rozsiewających trującą mgłę (klątwa, gdy zbyt długo pozostaniesz w jej zasięgu, spowoduje natychmiastową śmierć). Z tego powodu zabierz przedmiot, skup całą swoją uwagę na mimiku i uciekaj jak najprędzej, gdyż w wąskim tunelu łatwo zostać "zagazowanym".

Wejście do szczurzej nory.

Wejdź teraz do kryjówki szczurów, która znajduje się z prawej strony, od wejścia do kanałów. Po wejściu szybko wybiegnij ponownie do dużego tunelu, ściągając za sobą dwa duże goniące Cię szczury. W

małym przejściu nie miałbyś zbyt dużej możliwości na wykonywania uników, co jest znacznie łatwiejsze w głównym tunelu. Po uporaniu się z niebezpieczeństwem wróć do tunelu i zabierz **Ciasto z łajna** oraz otwórz bramę.

Droga do Zbeszczeszczonej Stolicy

Znajdziesz się w miejscu pokazanym na screenie. Z lewej strony podnieś **Duży odłamek tytanitu**. Sala pełna jest strażników wysysających życie, dlatego też atak frontalny na ich patrole to czyste samobójstwo. Zamiast tego omiń chwilowo środek pomieszczenia i skręć w lewo, gdzie schody zaprowadzą Cię do góry.

Zapamiętaj to miejsce - możesz się stąd przenieść do innej lokacji w późniejszej fazie gry.

Przy ciele rycerzy znajdziesz **Kamień smoczego korpusu**, a kawałek dalej windę. Jadąc nią do góry zwróć uwagę na przewieszone przez okno ciało (możesz zeskoczyć w trakcie jazdy, aby zebrać **Klingę błyskawic**). Na górze podnieś jeszcze **Dużą duszę nieznanego żołnierza** i odblokuj bramę - ten skrót prowadzi do drugiej części więzienia.

W przypadku powrotu od ogniska przejdź przez most, a następnie zeskocz na dół, po lewej stronie.

Szybko wyeliminuj przeciwników, aby nie zostać otoczonym.

Następnie wróć na dół i jeszcze przez chwilę omiń środek komnaty, zamiast tego skręcając do ciemnego pomieszczenia po lewej stronie. Natkniesz się tutaj na 5 potworów, postaraj się skupić swój atak na jednym, aby go zabić i przenieść wzrok na kolejnego (warto użyć broni o dużym zasięgu, może ułatwić to szybkie "posprzątanie" pomieszczenia). Przy ciele znajdziesz **Zbeszczeszczony węgiel**. Na koniec otwórz kratę znajdującą się z prawej strony.

Jest to doskonałe miejsce na pojedyncze ściąganie przeciwników do środka pomieszczenia. Pozostając za murem nie mogą oni zmniejszyć Twojego zdrowia, a zainteresowani wrogowie będą po chwili pojedynczo wchodzić do pomieszczenia. W ten sposób możesz zabić ich wszystkich, albo przynajmniej taką ilość, która pozwoli Ci na bezpieczne zabicie reszty. Do zwabiania przeciwników wykorzystaj najlepiej **Noże do rzucania** lub zaklęcia, aby nie musieć co chwila podbiegać do nich i ryzykować utraty zdrowia.

W przejściu uważaj na ostatniego strażnika (to za nim znajduje się cela Karli).

Gdy już oczyścisz salę zajmij się przedmiotami, których jest tutaj całkiem sporo. Na środku znajdziesz **Żar**, a kawałek dalej, z prawej, pełny **Zestaw Alvy** (przy urnie, będzie tu tylko jeśli pokonałeś go podczas inwazji przed wejściem do lochów). Dalej z prawej strony znajdziesz kolejny **Żar**, w celi po lewej **Pustynne popioły** oraz **Pierścień korony zmierzchu** (i małą niespodziankę...). W korytarzu przed tą celą dodatkowo możesz zauważyć skrzynię, a raczej mimika, który ją imituje - zabij bestię, aby dostać 2 **Łuski z tytanitu**. Ostatecznie, po drugiej stronie znajduje się cela, której otwarcie uwolni przeciwnika z krzyżem na plecach, uważaj, gdyż jest on szybki i silny (możesz też po prostu nie otwierać tej celi). Na sam koniec w korytarzu możesz natknąć się na ostatniego strażnika oraz zamkniętą, póki co, celę (podobnie jak w przypadku innych zamkniętych cel - wróć tu z kluczem zdobytym w **Zbeszczeszczonej Stolicy**).

Most prowadzący prosto do Zbeszczeszczonej Stolicy.

Ostatecznie wyjdź na zewnątrz, w stronę **Zbeszczeszczonej Stolicy**. Aby zebrać wszystkie przedmioty i dokończyć pewne zadania będziesz tu musiał wrócić, ale zrobisz to właśnie cofając się z **Zbeszczeszczonej Stolicy**.

Zbeszczeszczona Stolica - powrót do Lochów Irithyllu

Wyjście prowadzące do **Zbeszczeszczonej Stolicy** znajdziesz w dolnej części lochów, w sali pełnej strażników mogących wysysać życie. Po jej opuszczeniu kieruj się schodami na dół, po drodze zbierając **Dużą duszę zmęczonego wojownika**.

- Początek
- Powrót do Lochów Irithyllu
- Uratowanie Siegwarda
- Otwarcie cel i uwolnienie Karli

Początek

Uważaj na ataki z powietrza, atakuj w momencie, gdy gargulec się odsłania.

Kawałek dalej przejdź przez most. W trakcie przeprawy ze skał znajdujących się po prawej stronie nadleci kamienny gargulec. Cofnij się na bardziej stabilny i otwarty teren, gdzie łatwiej będzie Ci unikać jego ciosów. Uważaj, gdy przeciwnik wzbije się w powietrze, gdyż po

chwili opadnie, próbując przebić Cię swoją bronią. W trakcie walki postaraj się pozostawać blisko wroga i przetaczać się pod jego skrzydłem, gdy ten się odsłoni (jednocześnie uważaj, bo w parze z tym idą dwa kolejne ciosy).

Ognisko, z którego możesz wyruszyć w głąb Zbeszczeszczonej Stolicy lub w drogę powrotną, aby zwiedzić niedostępne wcześniej miejsca Lochów Irithyllu.

Po pokonaniu przeciwnika możesz przejść przez most. Zejdź po jednej drabinie i wyjdź po drugiej, aby znaleźć się przy ognisku. Znajdziesz tutaj ciało z **Rozciągnięciem** oraz **Fragmentem kości nieumarłego**. Znajdziesz tu również drabinę, prowadzącą w głąb lokacji - nim z niej skorzystasz warto jednak dokończyć sprawy w **Lochach Irithyllu**.

Powrót do Lochów Irithyllu

Kolejnego gargulec nadleci spoza krawędzi, ułatwi to jego szybkie ominięcie, gdy chcesz uniknąć walki.

W tym celu zejdź po drabinie na dół wieży, a następnie odbij w lewo. Natkniesz się tutaj na kolejnego gargulca - zastosuj tą samą taktykę, wyczekując, aż przeciwnik się odsłoni. Po jego pokonaniu możesz jeszcze na chwilę wrócić do wieży, korzystając z drabiny po lewej stronie - wyjdziesz przy oknie, gdzie możesz podnieść dwie **Zardzewiałe monety**.

Nie biegnij od razu za jaszczurką - wpadniesz do dziury, prosto w zasadzkę.

Następnie przejdź po schodach, z prawej strony. W środku nie daj się zwieść jaszczurce i zamiast biec prosto do niej odbij w lewo. W następnym korytarzu znajdziesz kolejną jaszczurkę (**Migoczący tytanit**) oraz skręt w prawo, prowadzący do tej, którą zauważyłeś jako pierwszą (ponownie **Migoczący tytanit**). Na koniec przejdź do końca i skręć w lewo, gdzie przy ciele znajdziesz **Zardzewiałą złotą monetę**. Opuść korytarz, kierując się na drewnianą platformę z drugiej strony.

Znajdziesz się w miejscu pokazanym na screenie (idź do końca mostu po **Kępkę kwitnącego fioletowego mchu**). Dalsza droga prowadzi na dół, gdzie będziesz narażony na działanie toksyn. Uważaj również na przeciwników - pająków, którzy będą się przebudzać, gdy tylko podejdziesz bliżej. Znajdziesz tutaj **Kamień oczyszczenia** oraz, skręcając pod drewnianym mostem, **Pierścień przeklętego ukąszenia** oraz **Zatruty klejnot**.

Staraj się trzymać za przeciwnikiem i atakować go po jego "leniwych" przetoczeniach.

Następnie przejdź do lewej części tej lokacji, gdzie przed drzwiami znajdziesz **Kamień pokutny**. Otwarcie drzwi spowoduje atak nowego przeciwnika, przypominającego ogromnego psa, który zamiast głowy ma wielką pięść. To właśnie na nią musisz uważać, aby nie zostać złapanym i ściśniętym. Ponadto groźne są przetoczenia, które często wykonuje przeciwnik, gdy znajdziesz się za jego plecami. Na szczęście wróg jest także dosyć powolny, co pozwoli na unikanie większości ciosów (odsuń się od pomieszczenia na toksyczny teren, aby mieć więcej miejsca). Po wygranej walce w środku spotkasz jeszcze dwójkę tych wrogów, możesz budzić ich po kolei lub jeżeli otrzymałeś broń **Eleonora** (wypada z jednego z psów) nie robić tego wcale, tylko szybko przebiec do końca pomieszczenia, gdzie znajdziesz 3 **Kamienie oczyszczenia**.

Drabinę prowadzącą do góry znajdziesz z prawej strony budynku.

Wróć na toksyczny grunt i tym razem przejdź do prawej części lokacji, gdzie znajdziesz drabinę prowadzącą do góry. W środku czeka Ciebie ten sam przeciwnik, pamiętaj więc o unikach i uważaniu na "rękę - głowę". Po zabiciu bestii znajdziesz tutaj **Zestaw dworskiego czarodzieja**, a przy oknie poniże **Śmieci**. Znajdującą się w tym pomieszczeniu skrzynie jest mimikiem, więc uważaj - za jego pokonanie otrzymasz **Katalizator Logana**.

Nie daj się zaskoczyć przeciwnikowi.

Wyjdź na dach i skręć do końca w prawo, gdzie znajdziesz schody prowadzące do góry. Po drodze popatrz na większy dach, również z prawej strony. Znajduje się tutaj przeciwnik, który i tak zaatakuje, gdy wejdziesz jeszcze dalej, wracając do lochów. Skorzystaj z przewagi i spróbuj zajść go od tyłu. W trakcie pojedynku uważaj na spory zasięg broni oraz zamachy, które mogą wbić Cię w ziemię. Gdy pokonasz przeciwnika otrzymasz **Zwój Logana**, natomiast na dachu położony kawałek dalej znajdziesz 18 **Zatrutych strzał**. Na koniec wskocz do małej wieżyczki, gdzie możesz podnieść **Gniew bogów**.

Ostatecznie wyjdź schodami do samej góry, a znajdziesz się w miejscu widocznym na obrazku. Pod oknem stoi dwóch niewidzialnych przeciwników (strażnicy wysysający życie). Nie daj im ujawnić się w najmniej spodziewanym momencie, zamiast tego weź potężny zamach i zaatakuj teren przed sobą, zabijając ich jak najszybciej. Następnie przejdź do końca, gdzie znajdziesz **Klucze strażnika więziennego** - pozwolą one otworzyć niedostępnych wcześniej celi (trzech), natomiast celę **Siegwarda** otworzy zdobyty w **Lochach Irithyllu** (w kanałach) **Stary klucz do celi**.

Aby odblokować skrót wiodący prosto przed ognisko w **Lochu Irithyllu** zeskocz na dół, omijając szczury i olbrzyma. Szybko przebiegnij do korytarza na wprost i pojedź windą do góry, odblokowując spory skrót.

Plątaj się pod nogami, uważając jednocześnie na ciągle pojawiające się szczury.

Gdy uda Ci się zdobyć potrzebne klucze oraz odblokować skrót wróć do olbrzyma. Zabij pobliskie szczury i zaatakuj giganta, cały czas uważając na kolejne szczury, które będą wychodzić z nor (jeżeli masz problemy z jednoczesną walką z nimi i gigantem musisz uzbroić się w cierpliwość i po kolei zabijać szczury, pojawiające się dość długo, lecz w skończonym czasie). Walcząc cały czas pozostawaj między nogami przeciwnika, obracając się razem z nim i atakując kostki, podobnie jak robiłeś to w **Katedrze Głębin**. Dzięki pokonaniu olbrzyma możesz spokojnie zebrać **Zbeszczeszczony płomień** oraz 2x **Duży odłamek tytanitu**.

Uwaga: Jeżeli podążałeś questem **Siegwarda** możesz popatrzeć przez jedno z okien, gdzie cebulowy rycerz będzie więziony. Możliwość jego uwolnienia będziesz miał już za chwilę, jeżeli posiadasz **Stary klucz do celi**, zdobyty uprzednio w **Lochach Irithyllu**.

Wyjdź po schodach, zabij mimika, wyjdź po drabinie i przeskocz na drugą stronę - zbierzesz ostatnie "zaległe" przedmioty.

By do końca "wyczyścić" tą część **Zbeszczeszczonej Stolicy** przejdź jeszcze kawałek schodami, z lewej strony dotychczasowego pobytu giganta. W budynku znajdziesz mimika imitującego skrzynię - za jego pokonanie otrzymasz **Strzałę błyskawic**.

Drabina do góry zaprowadzi Cię natomiast na daszek - rozpędź się i wykonaj skok, aby z ciała zebrać **Bełty błyskawic**. Ostatecznie, jeżeli nie zrobiłeś tego wcześniej w **Lochach Irithyllu** (nie zaatakowałeś giganta, aby odblokować ścieżkę) zeskocz niżej i zabij jaszczurkę oraz podnieś leżącą obok duszę.

Teraz pozostało Ci tylko uratowanie **Siegwarda** (jeśli kontynuowałeś wcześniej jego quest) oraz otwarcie cel w więzieniu.

Uratowanie Siegwarda

Skrzynia z kluczem, znajdująca się w kanale (skrzynia z prawej strony, skrzynia po lewej to tak naprawdę mimik).

Do otwarcia celi **Siegwarda** potrzebny Ci jest klucz. Znajdziesz go w kanale w **Lochach Irithyllu**, w ściekach pełnych szczurów. Na końcu są dwie skrzynie - jedna jest mimikiem, a druga zawiera potrzebny **Stary klucz do celi**.

Następnie udaj się do miejsce, w którym na dole pełno jest pająków, a cały teren pokryty jest toksyczną substancją. Wyjdź po drabinie do góry na dach, a następnie na większy dach po prawej stronie. W miejscu pokazanym na obrazku znajdziesz jedno z okien, które nie ma krat - rozpędź się i wskocz przez nie.

Końcowa faza questu - uwolnij Siegwarda, pomoże Ci on w walce z Yhormem.

W celi znajdziesz tutaj **Siegwarda**. Porozmawiaj z nim, a otrzymasz **Sztabę tytanitu**. W rogu natomiast leży **Złoty sygnet chciwego węża**.

Otwarcie cel i uwolnienie Karli

Przed udaniem się w głąb **Zbeszczeszczonej Stolicy** skorzystaj ze zdobytego klucza, aby otworzyć kolejne cele. Pierwszą znajdziesz w korytarzu na wprost ogniska, jest to ostania cela z prawej strony. W środku leży **Złota zardzewiała moneta**.

Zamknięta wcześniej cela #2.

Druga cela znajduje się w tej samej części więzienie, w jego dolnej części. Można ją otworzyć z dwóch stron, a wokół znajdziesz kilka klatek - przeciwników oraz jednego strażnika wysysającego punkty życia. W tej celi znajdziesz **Popioły więzionego wodza**.

Zamknięta wcześniej cela #3, cela z Karlą w środku.

Do ostatniej celi dostaniesz się w najniżej położonej sali, pełnej wysysających życie przeciwników. Aby nie walczyć ze wszystkimi naraz wejdź do niej od mostu z **Zbeszczeszczonej Stolicy**. Odbij do korytarza po lewej, omijając główne skupisko przeciwników. Biegnąc zabij jednego strażnika, a następnie otwórz celę znajdującą się na końcu. Znajdziesz w niej wiedźmę **Karlę** - wybacz jej, a przeniesie się ona do **Kapliczki Zjednoczenia**. Może Cię wtedy nauczać czarnej magii, przyjmując księgi których nie przyjął **Cornyx**, bądź nie chciałeś ich dać **Irinie**.

Uwaga: W ten sposób zbadałeś część **Zbeszczeszczonej Stolicy** oraz niedostępną wcześniej część **Lochów Irithyllu** (lokacje te nawzajem się zazębiają). Dalsza droga prowadzi drabiną w dół, od ogniska w wieży (**Zbeszczeszczona Stolica**) i tam właśnie powinieneś się skierować.

Zbeszczeszczona Stolica - droga do Yhorma Giganta

Zejdź na dół po drabinie znajdującej się przy ognisku.

Po eksploracji poprzedniej części stolicy, połączonej z **Lochami Irithyllu**, pora na dalszą część, która zaprowadzi Cię prosto do bossa. Rozpoczynając od ogniska o takiej samej nazwie zejdź po drabinie na dół. Nie zbliżaj się chwilowo do krawędzi, chyba, że chcesz zostać trafiony ognistym pociskiem, wystrzeliwanym przez przeciwników po drugiej stronie.

Gargulca możesz z powodzeniem ominąć i przebiec na drugą stronę.

Zamiast tego ruszaj przez most. Drogę zagrodzi Ci kamienny gargulec. Walka na moście nie jest najlepszym rozwiązaniem, gdyż możesz łatwo spaść w przepaść bądź zostać trafiony ognistą kulą. Pierwszym atakiem gargulca jest zazwyczaj wzbicie się w powietrze, więc możesz spokojnie pod nim przebiegnąć i dostać się na drugą stronę nawet bez walki. W przeciwnym wypadku cofnij się poza zasięg kuli (pod drabinę), gdzie spokojnie rozpraw się z przeciwnikiem. Na moście znajdziesz 8x **Wielką strzałę upiornej rzezi**, natomiast po drugiej stronie **Dużą duszę zmęczonego wojownika**.

Omiń przeciwników lub wyeliminuj ich, aby nie przeszkodzili przypadkiem podczas walki z kamiennym gargulcem.

Po wejściu do budynku z lewej strony zauważysz grupkę przeciwników. Możesz ich zabić przed wyruszeniem dalej, jednakże nie jest to konieczne, o ile nie podejdziesz zbyt blisko. Idąc w prawo uważaj na gargulca, który Cię zaskoczy. Jeżeli nie zabiłeś wspomnianych magów zachowaj od nich dystans podczas walki z gargulcem, gdyż potyczka z obiema grupami naraz może być dużo trudniejsza (wrogowie wystrzeliwują ogniste kule). Gdy już pokonasz kamiennego gargulca znajdziesz się na skrzyżowaniu - droga na lewo prowadzi prosto do areny z bossem, ale przed tym możesz jeszcze zbadać pomieszczenie na wprost oraz wyjść z budynku z prawej strony.

Najpierw wejdź do pomieszczenia znajdującego się na wprost. Przed podejściem do grupy przeciwników zlokalizuj gargulca, który czai się nieco wyżej, z prawej strony (na ścianie, screen). Warto go wcześniej wypłoszyć, aby nie dać się zaskoczyć - możesz to zrobić korzystając z łuku i strzelając do niego - przeciwnik zleci na dół, co pozwoli Ci na zabicie go w osamotnieniu.

Następnie zajmij się wrogami stłoczonymi przy dwóch skrzyniach. Najlepiej będzie skorzystać z **Noży do rzucania** lub podobnego przedmiotu, aby po kolei odciągać ich od siebie (screen). Wpadnięcie w grupę przeciwników może się skończyć szybką śmiercią, natomiast jeżeli powoli zabijesz przynajmniej kilku walka będzie tutaj znacznie łatwiejsza. Uważaj szczególnie, gdy przeciwnicy wypuszczają płomienie ze swoich lamp - jeżeli pozostajesz w ich zasięgu będziesz przez chwilę tracił punkty życia.

Gdy już oczyścisz salę podejdź do skrzyni z prawej strony (stojącej osobno, w rogu), gdzie znajdziesz **Żar**. Dwie skrzynie stojące na środku nie są już takie przyjazne - obie to tak naprawdę przeciwnicy (mimik). Uważnie zaatakuj najpierw jeden mebel, a potem kolejny, aby walczyć z nimi pojedynczo, co ułatwi unikanie najbardziej zabójczego ataku, jakim jest złapanie przez mimika. Za pokonanie obu potworów otrzymasz 2x **Zardzewiałą złotą** monetę oraz **Wielką tarczę chwały**.

Zabijając magów na zewnątrz unieszkodliwisz pocisk.

Przed wejściem na arenę wyjdź jeszcze na zewnątrz. Przy ognisku, które płonie w kamiennej kuli, znajdziesz trzech przeciwników. Wyeliminuj ich, a następnie zejdź niżej, gdzie na schodach będzie jeszcze jeden wróg. Przejdź do końca, zabierając po drodze **Zardzewiałą monetę**, drugą znajdziesz przy ciele leżącym tuż nad przepaścią.

Na koniec, gdy magiczny pocisk został już unieszkodliwiony, wróć na most, którym tutaj przyszedłeś. W miejscu pokazanym na screenie znajdziesz drogę pozwalającą zeskoczyć na dół. Zrób to, a znajdziesz tam **Wielki łuk upiornej rzezi**.

Na tym kończą się ciekawostki związane z tą częścią **Zbeszczeszczonej Stolicy**. Nie pozostało Ci nic innego, jak wrócić na arenę i pokonać **Yhorma Giganta**. Jeżeli jest to trzeci pokonany przez Ciebie Władca Popiołów zostaniesz przeniesiony do **Wysokiej Ściany Lothric**, gdzie znajdziesz umierającą **Emmę**. W przeciwnym wypadku wróć do lokacji **Anor Londo** i pokonaj **Aldricha**.

Uwaga: Jeżeli podążałeś dotychczas za questem związanym z **Siegwardem** i uratowałeś go z celi dołączy on do tej walki, ułatwiając ją. Nie musisz go przywoływać - odpowiednia cutscenka zostanie wywołana po Twoim wejściu na arenę i **Siegward** po prostu się pojawi. Może zginąć podczas tej walki, w miejscu jego śmierci znajdziesz wtedy jego zbroję, tarczę oraz **Władcę burzy**.

Zamek Lothric

Uwaga: Po pokonaniu trzech Władców Popiołów (**Twierdza Farrona**, **Anor Londo** oraz **Zbeszczeszczona Stolica**) zostaniesz automatycznie przeniesiony do **Wysokiej Ściany Lothric**, do katedry, w której znajdziesz umierającą **Emmę**. Weź od niej (porozmawiaj) **Misę ślubów**, która pozwoli na podróż do **Zamku Lothric**. Przed tym jednak, zaraz po podejściu do drabiny znajdującej się za **Emmą**, musisz pokonać kolejnego bossa - **Tancerkę z Mroźnej Doliny**.

- Początek
- Pod mostem w prawo
- Pod mostem w lewo
- Za bramą

Drabinę będziesz mógł opuścić po pokonaniu Tancerki.

Po walce z **Tancerką z Mroźnej Doliny** jeszcze raz podejdź do figury i umieść w niej misę, aktywując kolejną cutscenkę. Możesz teraz wejść do góry po spuszczonej drabinie. Będąc na górze masz dwie możliwości:

- odbić w lewo i przejść do opcjonalnej lokacji **Ogród Zatraconego Króla**,

- iść prosto, aby kontynuować zwiedzanie zamku.

Przejdź do pomieszczenia na wprost, kierując się w głąb zamku.

Początek

Szybko zabij kleryka, który będzie wspomagał rycerza.

W sali na wprost od drabiny znajdziesz rycerza z czerwonymi oczami oraz wspomagającego go kleryka. Zajmij się najpierw tym drugim, który w przeciwnym wypadku będzie pomagał rycerzowi, wzmacniając jego ataki lub uleczając go. Jeśli zaś chodzi o samego rycerza pamiętaj o unikach pozwalających Ci na znalezienie się za plecami przeciwnika. Przy ołtarzu znajdziesz **Duszę przygnębionego rycerza**.

Pojedynczo zwab na dół rycerzy.

Kieruj się dalej, wychodząc po schodach. Tam z kolei natkniesz się na dwóch patrolujących teren rycerzy oraz wspomagających ich kleryków (włączą się do walki, jeżeli podejdziesz blisko nich). Ściągnij na dół jednego z rycerzy lub poczekaj, aż inny sam zejdzie w okolicę schodów, aby móc pokonać ich pojedynczo, bez wsparcia kleryków.

W następnym pomieszczeniu znajdziesz ognisko, natomiast z prawej strony możesz stąd szybko wrócić do katedry, w miejscu wcześniejszej walki z **Tancerką**.

Na schodach uważaj na nadchodzących nieumarłych.

Przejdź schodami do kolejnej komnaty, gdzie w skrzyni po prawej stronie znajdziesz **Zestaw Modlitwy**. Ciało na balkoniku kryje w sobie **Grudkę tytanitu**. Idąc dalej po schodach zostaniesz zaatakowany przez dwóch nieumarłych, uważaj, gdyż ich ataki są tutaj silniejsze niż normalnie.

Przejdź do pomieszczenia z prawej strony.

Na górze natkniesz się na jeszcze jednego wroga, stojącego na wieży z lewej strony. Możliwe, że z góry zejdzie tutaj jeszcze dwóch nieumarłych, bądź więc na to przygotowany. Kawałek niżej leży ciało z **Grudką tytanitu** - po jego podniesieniu odsuń się od krawędzi i poczekaj na trzech przeciwników, którzy się tutaj pojawią.

Jeżeli szybko wbiegniesz na drabinę możesz ominąć skrzydlatego rycerza.

Chwilowo omiń schody prowadzące do góry i przejdź do pomieszczenia z prawej. W środku znajdziesz drabinę, musisz jednak uważać na wielkiego przeciwnika, który zeskoczy, gdy tylko do niej podejdziesz. Jeżeli zrobisz to odpowiednio szybko będziesz mógł bezpiecznie zbadać górną część, gdyż wróg tutaj nie wejdzie. W przypadku walki na dole uważaj w szczególności na jeden zabójczy atak, jakim jest zamach wykonywany dwoma toporami jednocześnie. Można go jednak unikać w łatwy sposób, podobnie jak złapanie mimika - wystarczy obiec przeciwnika.

Gdy już uporasz się z zagrożeniem podnieś leżący pod drabiną **Migoczący tytanit**. Ściana na górze, widoczna na screenie, jest iluzoryczna. Uderz w nią, aby ujawnić korytarz, w którym znajdziesz **Zestaw skrzydlatego rycerza** oraz **Tarczę świętego rozkwitu**. Wróć teraz na schody i kontynuuj, wspinając się wyżej.

Uważaj na przeciwników, którzy zagrodzą Ci dalszą drogę w bramie.

Przed bramą możesz zauważyć przeciwnika, który stoi na murze nad nią. Jeżeli podejdziesz bliżej będzie w Ciebie próbował rzucić bombą, która uniemożliwi Ci przez chwilę leczenie. Spróbuj albo zabić go z dystansu (łuk, kusza), albo szybko podbiec pod bramę, dać się zauważyć przeciwnikowi z toporem i uciec jak najniżej, ściągając go za sobą. Unikniesz w ten sposób kłopotu z leczeniem, zabijając przy okazji wroga w osamotnieniu. Dalej pod bramą znajdziesz jeszcze dwóch kuszników, zabij ich i wróć na dół, aby zebrać przedmioty (po lewej stronie od bramy).

Tam uważaj na przeciwnika z halabardą, o ile nie zauważył Cię już wcześniej. Na dwóch wieżach znajdziesz pojedynczych przeciwników, którzy pilnują **Dużej duszy zmęczonego wojownika** oraz dwóch **Grudek tytanitu**.

Powoli podejdź do rycerza i wyprowadź pierwszy cios.

Wróć teraz przed bramę i przejdź do góry, gdzie po lewej stronie znajdziesz ognisko, a kawałek dalej **Żar**. Schody z obu stron prowadzą na plac pełen poległych rycerzy. Z daleka możesz wypatrzeć smoka, przed wejściem na most odbij jednak w lewo, gdzie na końcu znajdziesz klęczącego nad ciałem rycerza. Pokonaj go, uważając na

szybkie pchnięcia, jakie może zadawać swoją bronią, aby móc spokojnie podnieś **Wielką lancę**.

Od razu po wejściu na most zeskocz niżej, z prawej strony.

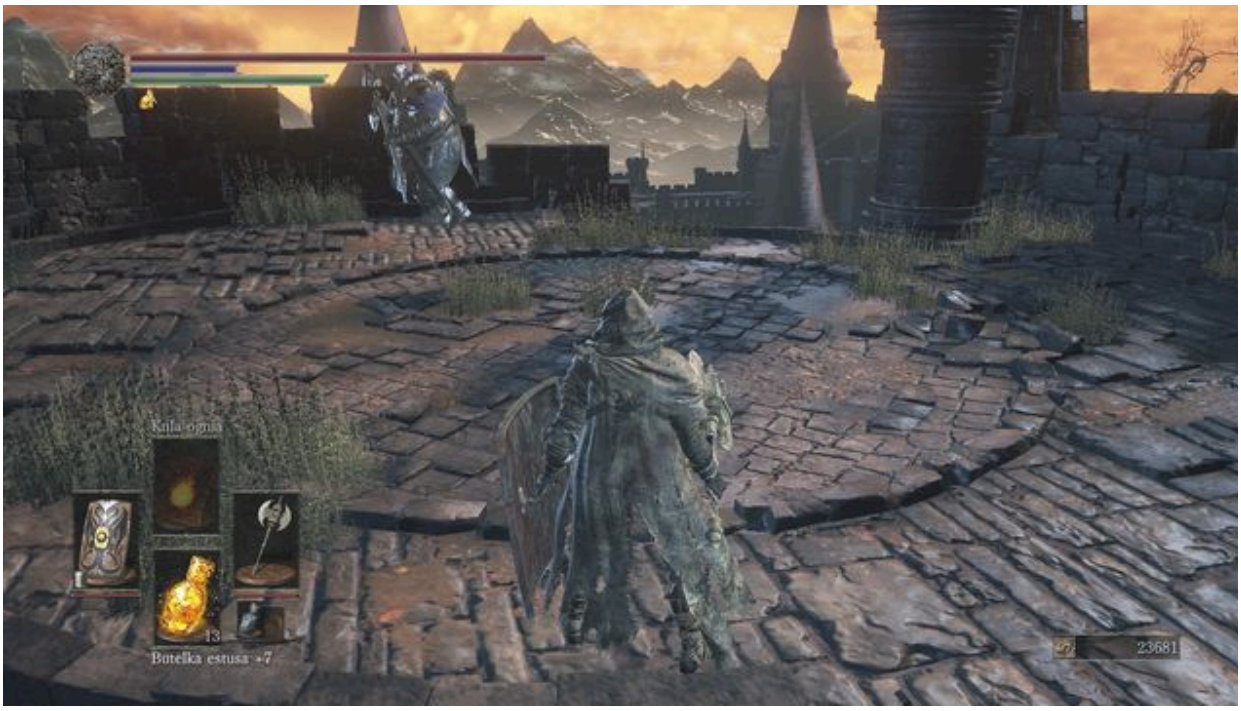
Teraz jedyną możliwą drogą jest most. Jak tylko na niego wejdziesz podleci tutaj drugi smok, a cała okolica zajmie się ogniem. Zaraz po tym szybko zeskocz z mostu z prawej strony.

Pod mostem w prawo

Wylądujesz w miejscu pokazanym na screenie. Z prawej strony znajdziesz **Grudkę tytanitu**. Zauważ znajdującego się pod ścianą nieumarłego - aby uniknąć kłopotów zaraz po zeskoczeniu dobiegnij do przeciwnika i zabij go, nim ten zmutuje w o wiele groźniejszą bestię. Na środku znajdziesz kolejne dwie **Grudki tytanitu**, a na samym końcu nieumarłego (podobnie jak poprzednik - mutuje, podbiegnij i od razu go zabij) oraz 2x **Migoczący tytanit**, w samym rogu.

Wejdź do budynku.

Będąc na dole możesz tylko wejść do pomieszczenia z prawej strony mostu, co też zrób. W środku, przed wyjściem, z lewej strony za skrzynkami znajdziesz 3x **Urnę błyskawic**. Po wyjściu na zewnątrz szybko biegnij do jaszczurki, za zabicie której otrzymasz 2x **Migoczący tytanit**. W tym samym czasie zostaniesz zaatakowany przez dwóch przeciwników, dlatego też zaraz po zabiciu jaszczurki odwróć się w drugą stronę.



Uważaj na zabójcze wymachy skrzydlatego rycerza.

Ostatecznie przejdź do końca, po drodze zabierając **Dużą duszę nieznanego wojownika** (uważaj, gdyż pojawi się tu trzech kolejnych przeciwników, którzy mogą wylądować za Twoimi plecami). Na wieży dojdzie do pojedynku, w którym musisz stawić czoła "uskrzydlonemu" rycerzowi. Tym razem zamiast dwóch toporów będzie miał kosę, którą potrafi wykonywać niesamowicie szybkie zamachy (kilka następujących po sobie uderzeń, najlepiej jest odbiec poza zasięg jego broni). Zwycięstwo nad tym przeciwnikiem pozwoli Ci na zejście niżej i zabicie ostatniego nieumarłego, przy którym znajdziesz **Kuszę snajperską** oraz 10 **Bełtów snajperskich**.

Wróć teraz w stronę mostu.

Pod mostem w lewo

Uwaga: Warto na moście podjąć ryzyko i spróbować przebiegnąć do jego końca. Jeżeli uda Ci się to zrobić nim smoki zaatakują, będziesz mógł zeskoczyć na podest po drugiej stronie. Znajdziesz tam **Fragment kości nieumarłego** (screen). Możesz to również zrobić po zlikwidowaniu zagrożenia, jakim są owe smoki i podnieść przedmiot nieco później.

Nie daj się złapać w pułapkę i metodycznie ściągnij wrogów niżej.

Po ponownym zeskoczeniu z mostu, przejdź w kierunku schodów, znajdujących się po lewej stronie. Tutaj musisz uważać na zasadzkę - z odległości będzie do Ciebie strzelał kusznik, natomiast jeśli tylko podejdziesz bliżej zostaniesz zaatakowany przez dwóch kolejnych przeciwników - jednego z halabardą, a drugiego z toporem. Ponadto znajduje się tu czwarty nieumarlak, który obrzuci Cię pociskami uniemożliwiającymi leczenie. Najlepiej będzie wbiec na środek, ściągnąć na siebie uwagę dwóch wspomnianych przeciwników (zejdą po schodach) i oddalić się poza zasięg reszty.

Użyj Noży do rzucania celem zwabienia jednego z rycerzy bez alarmowania drugiego.

Kawałek dalej znajdziesz się w miejscu, gdzie możesz wejść do środka. Przed tym jednak w małej alejce na wprost znajdziesz dwóch klęczących rycerzy. Nie musisz ich zabijać, jednakże teraz możesz to zrobić pojedynczo, a w przypadku udania się po przedmiot, który znajduje się nad nimi, nie będziesz już miał takiej możliwości (o ile w międzyczasie nie zginiesz i rycerze nie odrodzą się). Najprościej będzie wywabić ich za pomocą **Noży do rzucania**. Uważaj na rycerza posiadającego miecz - nie jest on nastawiony defensywnie i łatwiej go trafić, jednakże wzmacnia swoją broń błyskawicami, przez co zadaje znacznie większe obrażenia.

Staraj się wymijać przeciwnika i cały czas być za jego plecami.

Będąc w środku budynku zabierz **Dużą duszę nieznanego wojownika**, a z prawej strony **Czysty klejnot**. Schody prowadzące tutaj na dół to łakomy kąsek, jednakże musisz bardzo uważać na znajdującego się tam przeciwnika. Pamiętaj o szarżach, jakie wykonuje, a także o zimnej parze, która może spowodować negatywny efekt odmrożenia. Na schodach może Ci być w tym wypadku nieco łatwiej, gdyż mimo trudności w wykonywaniu uników przeciwnik nie będzie miał za bardzo jak zaatakować.

Pokonanie tego specjalnego rycerza jest bardzo opłacalne - za niego samego otrzymasz **Irithyllski rapier**, a w pomieszczeniu znajdziesz 4 skrzynie, które kolejno zawierają 2x **Migoczący tytanit**, 1x **Migoczący tytanit**, 1x **Łuska z tytanitu** oraz **Tarczę z herbem duchowego drzewa**.

Teraz czeka Cię karkołomne zadanie - musisz przebiec na drugą stronę, do widocznego na screenie budynku. Problemem jest ziejący ogniem smok, musisz przeczekać jego atak (odsuń się od balkoniku i poczekaj, aż przestanie ziać ogniem), a następnie jak najszybciej biec, omijając na razie wszystkie leżące tutaj przedmioty. Jeżeli zostaniesz trafiony ogniem, nie zginiesz od razu, jednakże teren zostanie podpalony, zadając Ci ciągłe obrażenia. Postaraj się wtedy wykonywać uniki, które szybciej doprowadzą Cię do ciemnego pomieszczenia.

Unikaj bomb i szybko wybiegnij na górę.

W środku musisz uważać na nieumarłych, którzy będą obrzucać Cię **Bombami zapalającymi**. Jest to jeszcze bardziej niebezpieczne ze względu na znajdujące się na około wybuchowe beczki. Warto jest najpierw wbiec na samą górę, gdzie znajdziesz dwóch przeciwników, a następnie wrócić na dół, zabijając kolejnych, którzy będą gonić Cię po schodach.

Gdy uspokoisz nieco sytuację dokładnie przetrząśnij to pomieszczenie. Na samym dole znajdziesz 3x **Czarną bombę zapalającą**. Na górze natomiast, z prawej strony uważaj przy wyjściu na zewnątrz. Szybko zabij przeciwnika z lampą, który się tam pojawi, gdyż w przeciwnym wypadku obudzi on znajdujących się na piętrze nieumarłych. Na balkonie znajdziesz **Łuskę z tytanitu**, jednakże ponownie uważaj na zdradziecki atak dwóch przeciwników, którzy zaatakują, gdy tylko podniesiesz przedmiot. Na koniec zabij znajdujących się w środku wrogów, aby móc bez przeszkód zebrać leżącą w rogu **Żywicę białej sosny**. Znajdująca się na środku skrzynia tak naprawdę jest mimikiem, za pokonanie którego otrzymasz 3x **Łuskę z tytanitu**.

Podpalając mutację zyskasz chwilę na atak.

Po udanym szabrowaniu przejdź na drugą stronę. Przy drabinie znajdziesz **Dużą duszę nieznanego żołnierza** oraz dwóch przeciwników, a dwóch kolejnych wpadnie do pomieszczenia za moment. Najważniejszym punktem jest jednak znajdująca się tutaj noga smoka. Zaatakuj ją, a ujawnisz mutację. Musisz zabić "przeciwnika", aby zabić całego smoka, co pozwoli na eksplorację terenu przed bramą. Mutacja jest nieruchoma, jednakże tak samo groźna jak zainfekowani przeciwnicy i tak samo podatna na ogień. Z tego względu używaj piromancji, zaklęć lub **Butelek zapalających**, aby z odległości móc zadawać obrażenia, a gdy przeciwnik będzie płonął - podbiegaj i atakuj bezkarnie przez chwilę. Gdy uda Ci się zniszczyć mutację smok zniknie, a Ty otrzymasz 2x **Grudkę tytanitu** oraz 2x **Żar**.

Przed bramą znajdziesz kilka przedmiotów.

Gdy już zlikwidujesz smoka pozostała sama przyjemna część - zebranie przedmiotów. Wyjdź przejściem znajdującym się naprzeciwko miejsca, gdzie przed chwilą była noga i przejdź pod bramę, podnosząc po drodze **Grudkę tytanitu** oraz **Łuskę z tytanitu**. Na placu przed samą bramą znajdziesz jeszcze 2x **Żar**, 6x **Urnę błyskawic** oraz **Wykwintny klejnot**.

Teraz pora na powrót do ciemnego pomieszczenia i otwarcie bramy. W tym celu wyjdź na samą górę i wybierz wyjście z lewej strony, gdzie znajdziesz odpowiednią dźwignię, a przy niej **Dużą duszę zmęczonego wojownika**.

Za bramą

Uważaj na pierwszego rycerza, który szybko do Ciebie doskoczy, zaraz po przekroczeniu bramy.

Gdy otworzysz bramę warto wrócić przed główne wejście, skąd będziesz mógł w łatwiejszy sposób zabić najpierw kleryków, a dopiero potem jednego z rycerzy (z czerwonymi oczami, uważaj, gdy wzmocni broń błyskawicami) oraz drugiego, znajdującego się na dole, z prawej strony schodów (zrób to pojedynczo). Następnie zabierz leżący na dole, po lewej stronie **Żar**, i wyjdź do samej góry.

Znajdziesz się w miejscu pokazanym na screenie. Masz teraz kilka opcji: możesz udać się w prawo, w lewo do drugiego smoka lub też po drabinie na dach, albo od razu do bossa. Przede wszystkim odblokuj najpierw skrót, który znajdziesz po lewej stronie (winda, która zjeżdża na sam dół do pierwszej sali zamku, niedaleko ogniska pojawiającego się po walce z **Tancerką**). Przed windą znajdziesz **Słoneczny medal**.

Następnie udaj się na dach, drabina znajduje się maksymalnie z lewej strony.

Nie daj się zaskoczyć kusznikom na środku dachu.

Będąc na dachu musisz ostrożnie przejść na drugą stronę. Najlepiej będzie dać się zauważyć kusznikom oraz przeciwnikowi z toporem, który wyjdzie z pomieszczenia, znajdującego się za nimi. Następnie odciągnij go w stronę stromego dachu, poza zasięg kuszników, i tam pokonaj. Przy okazji zabierz jeszcze **Grudkę tytanitu**, a potem przebiegnij na drugą stronę, do pomieszczenia znajdującego się za kusznikami.

Za rycerzem znajdziesz drzwi prowadzące na zewnątrz, możesz wiec w pierwszej kolejności spróbować je otworzyć.

Zejdź po drabinie na dół i zabierz **Pierścień rycerza**. Na końcu korytarza znajdziesz rycerza, który będzie do Ciebie wrogo nastawiony. Jeżeli chcesz możesz najpierw spróbować odblokować drzwi, które znajdują się za nim, aby w przypadku niepowodzenia nie musieć ponownie pokonywać drogi przez dach.

Gdy rozprawisz się z przeciwnikiem możesz pomodlić się przy **Ołtarzu słońca**. Otrzymasz za to **gest Chwalmy słońce!** Wychodząc przez drzwi znajdziesz się ponownie na placu przed wejściem na arenę z bossem. Teraz natomiast przejdź do małego, zaciemnionego budynku, znajdującego się z prawej strony schodów.

Będąc w środku znajdziesz niedziałającą póki co windę. Z prawej strony natomiast możesz podnieść 2x **Zardzewiałą monetę** oraz **Łuskę z tytanitu**, leżącą w skrzyni. Wyjdź na balkonik, gdzie na końcu leży **Sygnet czerwonego łzokamienia**. W miejscu pokazanym na screenie możesz zeskoczyć na dół (ulecz się przed tym), co pozwoli Ci na zebranie **Dzwonku Caithy**. Jeżeli pokonałeś wcześniej dwóch rycerzy będziesz miał wolną drogę, aby wrócić raz jeszcze przed wejście na arenę.

Ostatnią możliwością jest zajęcie się drugim smokiem i jego mutacją. W tym celu podejdź do drabiny i znajdź obok niej przerwę w murze (screen). Z tego miejsca możesz zeskoczyć na dół. Gdy to zrobisz od razu wskocz do pomieszczenia z lewej strony. Dzięki temu unikniesz jadu, którym atakuje przeciwnik, a który może doprowadzić do klątwy i szybkiej śmierci. Wykorzystaj podobną taktykę, jak w przypadku poprzedniego smoka, używając piromancji lub zaklęć związanych z ogniem i doskakując w momencie, gdy mutacja przez chwilę zwija się, płonąc. W ten sposób możesz chować się w pomieszczeniu i bezpiecznie, metodycznie, zniszczyć mutację i zabić w ten sposób smoka.

Otrzymasz za to 2x **Grudkę tytanitu** oraz 2x **Żar**, natomiast na balkonie możesz wtedy podnieść **Duszę przygnębionego rycerza**. Ostatecznie zabij mimika imitującego skrzynię (**Słoneczny prosty miecz**) oraz podnieść leżącą wyżej **Świętą księgę brajlem z Lothric**.

Szczątki Eygona pojawią się w celi, w Osadzie Nieumarłych.

W ten sposób mogłeś zbadać wszystkie dostępne zakamarki zamku. Aby kontynuować musisz pokonać bossa **Zbroję zabójcy smoków**. Pomóc Ci w tym mogą **Eygon** (jego znak przywołania z najdziesz w ciemnym budynku z prawej strony schodów i/lub, jeżeli podążałeś jej questem, **Sirris** - jej znak przywołania znajduje się przed schodami prowadzącymi na arenę).

Pokonanie bossa jest niezbędne i odblokowuje drogę do **Wielkich Archiwów**.

Uwaga: Niezależnie od tego, czy wezwałeś **Eygona** do walki, po pokonaniu tego bossa znajdziesz jego ciało w **Osadzie Nieumarłych**, w celi, w której po raz pierwszy mogłeś spotkać **Irinę**. Możesz wtedy zabrać **Wielki młot Morne'a** oraz **Jęczącą tarczę**. U **Opiekunki Kapliczki** możesz także kupić jego **Zestaw Morne'a**.

Ogród Zatraconego Króla

Ogród Zatraconego Króla to niewielka lokacja, ale naładowana po brzegi bardzo silnymi przeciwnikami. W poniższym opisie zaproponowano najpierw odblokowanie skrótu oraz zebranie wszystkich przedmiotów, a na koniec ewentualne pokonanie uciążliwych przeciwników.

- Początek
- Zebranie przedmiotów
- Sposób na mutantów
- Po walce z Oceirosem, Zatraconym Królem

Początek

Rycerz świątynny pilnujący windy może przysporzyć kłopotów na wąskim terenie.

Aby dostać się do ogrodu z katedry, w której pokonałeś **Tancerkę** wyjdź po drabinie i przejdź w lewo. Zaraz po wyjściu na balkonik z prawej strony zauważysz drzwi - zapamiętaj je, gdyż w przyszłości odblokujesz tutaj skrót, otwierając drzwi od drugiej strony.

Tymczasem skieruj się na dół, po drodze zabierając **Dużą duszę nieznanego wojownika**. Drogi pilnuje tutaj rycerz świątynny, będący wymagającym przeciwnikiem. Uważaj na pchnięcie tarczą, które rozbija Twoją obronę, gdyż zaraz po nim następuje inny szybki atak. Ponadto broń zadaje także obrażenia od błyskawicy i zostawia na ziemi małe pociski, wybuchające po chwili (mniej więcej, gdy obniżysz zdrowie przeciwnika o połowę). Gdy już uda Ci się go pokonać wejdź do pomieszczenia za nim i zjedź windą na dół.

Uwaga: W przypadku zgonu będziesz musiał przebiegać wokół rycerza, aby przywoływać windę (lub ponownie z nim walczyć, co na dłuższą metę będzie bardzo uciążliwe). Upewnij się tylko, że użyłeś dźwigni, a następnie wybiegnij z powrotem na balkonik, oczekując przyjazdu windy. Odciągnij od niej rycerza, a następnie omiń i szybko wbiegnij na platformę, unikając dzięki temu pasażera na gapę, który mógłby zjechać z Tobą.

Podczas jazdy windą zeskocz mniej więcej w połowie na platformę. Znajdziesz się w miejscu pokazanym na obrazku. W przypadku zjazdu na sam dół będziesz musiał uważać na toksynę, którą pokryty jest niemal cały teren. Na platformie jesteś chwilowo bezpieczny i możesz

zebrać **Fragment estusa** leżący w ciele, po prawej stronie. Na murku niżej znajdziesz natomiast **Grudkę tytanitu**.

Największym zagrożeniem w ogrodzie są zmutowani przeciwnicy, których znajdziesz tutaj aż trzech. Walka z nimi jest niezwykle wymagająca, w bliskim kontakcie ich szaleńcze ataki mogą zabić Cię bardzo szybko. Generalnie sam ogród jest raczej niewielki, ale naładowany wymagającymi przeciwnikami, co sprawia, że jego eksploracja jest naprawdę trudna. W pierwszej kolejności warto ominąć przeciwników, aby odblokować skrót do **Zamku Lothric** (wspomniane na początku drzwi).

W tym celu przy zeskocz z murku maksymalnie z lewej strony lub zjedź windą na sam dół. Następnie, nie patrząc się za siebie, biegnij wzdłuż lewej krawędzi mapy, aby zaraz za kamiennym mostkiem (omiń chwilowo leżące pod nim przedmioty), przeciąć mapę na skos, biegnąc w kierunku widocznego na screenie wejścia. Przy odrobinie szczęścia uda Ci się ominąć wszystkich przeciwników i wbiec prosto do windy.

Droga prowadząca prosto do odblokowania drzwi.

W środku po wyjechaniu na górę i przejściu do kolejnego pomieszczenia pod ścianą znajdziesz **Łuskę z tytanitu**. Uważaj na zeskakujących z góry oraz ścian przeciwników. Wyjdź na samą górę i przed drzwiami podnieś jeszcze **Grudkę tytanitu**. Po otwarciu drzwi odblokujesz skrót, który ułatwi Ci życie, gdyż dzięki niemu będziesz mógł szybko dostać się do bossa, przy ominięciu najgroźniejszych przeciwników. Warto jednak wrócić jeszcze na dół, aby zebrać ominięte przy takim podejściu przedmioty.

Zebranie przedmiotów

Rozpoczynając od windy znajdującej się obok rycerza świątynnego, po zjechaniu na sam dół, znajdziesz się na toksycznym terenie. Wyjdź z budynku, a po prawej stronie znajdziesz **Pierścień ofiary**.

Szybki bieg po przedmioty jest wskazany, gdyż wokół pełno przeciwników.

Jeżeli nie zamierzasz walczyć z przeciwnikami, a tylko zebrać przedmioty, biegnij teraz w stronę rycerza świątynnego, który znajduje się na środku ogrodu, na kamiennym mostku. Omiń go jednakże i zanurkuj pod most, pomiędzy ślimaki. Czując na plecach oddech ścigających Cię mutantów zabierz szybko wszystkie fanty: 2 **Czarne bomby zapalające**, **Żywicę ludzkiej sosny**, **Pazur** oraz **Zestaw Cienia**.

Schody na których znajdziesz jeden z przedmiotów, a pod nimi kolejny.

Na koniec biegnij w stronę głównej platformy. Będąc na niej możesz iść w trzech kierunkach (droga na wprost prowadzi do **Oceiros**). Tymczasowo omiń plac z dwoma rycerzami, skręcając po małych schodkach w prawo. Pod murem znajdziesz tutaj **Żywicę ludzkiej sosny** oraz **Grudkę tytanitu**. Jeżeli jeszcze nie odblokowałeś skrótu koniecznie zrób to będąc w tym miejscu - wejście prowadzące do windy znajduje się kawałek dalej.

Ostatnie przedmioty znajdujące się na niebezpiecznym terenie leżą po przeciwnej stronie, na lewo od placu z dwoma rycerzami. Tam znajdziesz schody - pod nimi leży **Klejnot mroku**, natomiast na nich ciało z **Grudką tytanitu**. Uważaj na mutanta kręcącego się w tej okolicy.

Ostatni plac prowadzący na arenę. Znajdziesz też tutaj znak pozwalający na przyzwanie Heksoda.

Na koniec pora na ostatni teren, gdzie drogi do **Oceiros** strzeże dwóch rycerzy oraz znajdujący się powyżej, z prawej strony, mag. Koniecznie wywab przeciwników pojedynczo, gdyż sami w sobie są wystarczająco groźni. Ich pokonanie otworzy drogę prosto do areny, na której możesz zmierzyć się z bossem.

Zjeżdżając windą wyskocz w połowie drogi, aby dostać się do miejsca, w którym znajdziesz pierścień oraz ostrzeliwującego Cię maga.

Uwaga: Do tego miejsca dostaniesz się także po odblokowaniu skrótu. Jadąc windą możesz zeskoczyć na platformę w połowie drogi. Przejdź kawałek do przodu i podnieś **Pierścień smoczej łuski**. Znajdziesz się w miejscu widocznym na screenie, skąd możesz najpierw pokonać maga, a dopiero potem zmierzyć się z rycerzami.

Sposób na mutantów

Przedstawiony wcześniej opisał polegał głównie na ominięciu większości przeciwników, zebraniu przedmiotów i jak najszybszym odblokowaniu skrótu. Powodem są piekielnie trudni do pokonania mutanci, których najłatwiej jest po prostu ominąć. Sposobem na nich pokonanie jest natomiast podstęp (przynajmniej w dwóch wypadkach) oraz ogień.

Pierwszego przeciwnika w tej lokacji spotkasz po zjechaniu windą, przy rycerzu świątynnym pilnującym jej na górze. W połowie drogi możesz zeskoczyć na balkonik, a znajdziesz się w widocznym na screenie miejscu. Zaraz po zjechaniu do ogrodu powinieneś znaleźć się blisko pierwszego mutanta, który będzie przechadzał się na dole. Ściągnij na siebie jego uwagę, stojąc przy krawędzi (np. strzał z łuku), aby podszedł bliżej, umożliwiając namierzenie. Pozwoli Ci to na obrzucenie go bombami oraz zaklęciami. Wrogowie są bardzo czuli na ogień - możesz to zauważyć nawet po rzuceniu **Bombą zapalającą**. W przypadku takich obrażeń mutant zwija się przez chwilę, pozostając w bezruchu. Jest to idealny moment na zadanie mu obrażeń, jednakże pozostając na górze nie możesz zrobić nic więcej. Mimo wszystko spróbuj stąd zabić jednego przeciwnika, o ile posiadasz wystarczającą ilość amunicji, zaklęć i butelek odnawiających punkty skupienia.

Uwaga: Jeżeli zamierzasz walczyć z przeciwnikami w bliskim kontakcie wykorzystaj ogień, aby ich na chwilę powstrzymać przed atakami, co umożliwi Ci albo leczenie, albo ich zaatakowanie.

Blokowanie przeciwnika w drzwiach powinno ułatwić jego pokonanie.

Kolejnego przeciwnika, którego możesz pokonać podstępem, znajdziesz w prawej części ogrodu. Przy drzwiach prowadzących do windy (mowa tutaj o windzie prowadzącej do drzwi odblokowujących skrót) powinien się on zaciąć lub stracić zainteresowanie graczem. Ponownie możesz tutaj wykorzystać wszystkie dostępne metody ataku z dystansu, aby maksymalnie osłabić lub zlikwidować wroga.

Ostatniego mutanta znajdziesz z kolei w lewej części ogrodu. Tutaj ciężko znaleźć jakiś sposób, możesz spróbować zwabić go w stronę windy, aby zaciął się przy drzwiach podobnie jak jego poprzednik. Spróbuj również wykorzystać schody, aby zyskać przewagę wysokości, pozwalającą na użycie zaklęcia lub **Bomby zapalającej**, aby na chwilę zatrzymać ataki mutanta.

Po walce z Oceirosem, Zatraconym Królem

Ściana znajdująca się za skrzynią pod koniec, na wprost, może zostać zniszczona, aby odsłonić dalszą drogę.

Gdy pokonasz już bossa otwarte zostaną drzwi za ogniskiem. Przejdź przez nie wąskim korytarzem, zabijając po drodze jednego przeciwnika. W dużej sali na końcu odnajdziesz ciało zawierające **gest Droga smoka** oraz dwie skrzynie - w każdej z nich znajduje się **Łuska z tytanitu**. Możesz teraz podjąć decyzję o kontynuowaniu, udaniu się do sekretnej lokacji lub wróceniu do **Zamku Lothric**, jeśli tego nie zrobiłeś.

1. Aby kontynuować uderz w ścianę znajdującą się za skrzynią. Jest to iluzoryczny mur, a droga za nim prowadzi do lokacji **Zapomniane Groby**.

2. Po zdobyciu **gestu Droga smoka** możesz wrócić do **Lochów Irithyllu** i znaleźć miejsce widoczne na screenie (droga prowadząca do winy, z sali pełnej strażników wysysających życie). Podejdź do figury smoka i stań obok, a następnie użyj gestu. Poczekaj chwilę siedząc, a zostaniesz po cutscence przeniesiony do lokacji **Szczyt Arcysmoków**.

Zapomniane Groby

W pierwszej kolejności zabij szamana, aby opóźnić przemianę wrogów.

Po zniszczeniu iluzorycznej ściany w komnacie, do której dostęp otrzymujesz po pokonaniu **Oceirosa**, zeskocz na dół i zapal ognisko. Kontynuuj wąwozem, podnosząc **Kamień pokutny**. Na rozwidleniu odbij w lewo - przy drzewie znajdziesz tam szamana oraz trzech przeciwników, którzy przetransformują się, jeżeli szybko go nie zabijesz. Z tego powodu dobiegnij do szamana i skup na nim swoje ataki, dopiero później przenieś wzrok na resztę przeciwników (jeżeli nie zmienią się, nie powinni ruszyć z miejsca, czekając pokornie na Twój atak). Z ciała zabierz **Popielny pierścień estusa** i wróć do głównej drogi.

Nie lekceważ strażnika grobów, który potrafi błyskawicznie wyprowadzić kilka ciosów.

Przy kamiennej misie znajdziesz **Duszę przygnębionego żołnierza**. Z góry nadejdzie tutaj przeciwnik z dwoma ostrzami, musisz bardzo uważać na jego szybkie ataki oraz moment, w którym będzie chciał przeciąć Cię oboma ostrzami naraz. Wyjdź po schodach po lewej stronie, uważając na kolejnego tego rodzaju przeciwnika. Na końcu drogi znajdziesz tam **Grudkę tytanitu**, bronioną przez psa wyskakującego zza murku.

Przed pójściem dalej zbadaj jeszcze prawą część tego miejsca, gdzie znajdziesz dwa wściekłe psy, a kawałek niżej kolejne trzy oraz **Grudkę tytanitu** (screen). Dalsza droga prowadzi do miejsca znanego z początkowej lokacji, w której spotkałeś lodową jaszczurkę. Teraz spotkasz aż dwie.

Pojedynczo wyciągnij jaszczurki i pokonaj oddzielnie.

Nie próbuj walczyć naraz z dwoma przeciwnikami, gdyż jak zwykle w przypadku silniejszych wrogów, może się to źle skończyć. Zamiast tego daj się zauważyć jednemu jaszczurowi lub też skorzystaj z broni dystansowej, aby zwabić go do miejsca, gdzie wcześniej znajdowały się psy. Dzięki temu będziesz mógł pokonać jaszczurki oddzielnie. Uważaj na znane już atak, takie jak wypuszczenie kryształów, czy szybka szarża w przód. Atakując w okolice głowy możesz ogłuszyć wroga, jeżeli Ci się to uda podejdź do głowy, aby wykonać cios kończący, zadający masywne obrażenia. Za każdą jaszczurkę otrzymasz tutaj po 10 000 dusz oraz po dwie **Łuski z tytanitu**.

Omijaj magiczne pociski i szybko podbiegnij do przeciwnika.

Wróć teraz do głównej drogi. Przed wyjściem na szczyt, jeżeli jesteś "rozżarzony", zostaniesz najechany przez ducha **Córki Kryształowego Kriemhilda**. Na dystans będzie ona używać magicznych pocisków, przed którymi możesz schować się za tarczą lub też wykonać unik, uważając jednak, aby omyłkowo nie spaść w przepaść. To samo tyczy się Twojego przeciwnika, jeżeli uda Ci się wyciągnąć go z powrotem na wąskie przejście istnieje spora szansa, że z łatwością zepchniesz go na dół. Jeżeli nie - stosuj uniki oraz tarczę i

dąż do walki w zwarciu, w której **Córka Kryształowego Kriemhilda** jest znacznie łatwiejsza do pokonania.

W lewej części odszukaj zejście na dół.

Na szczycie znajdziesz pojedynczego przeciwnika (niestety nie ma tutaj ogniska, jak w początkowej lokacji). Ścieżka niżej roi się od kolejnych wrogów i strzelców - nie lekceważ ich. Są może słabi w pojedynkę, ale w grupie mogą szybko uniemożliwić Ci atak, wyprowadzając masę błyskawicznych uderzeń. Po ich pokonaniu odbij lekko w lewo, gdzie możesz zeskoczyć na dół i zebrać **Skryte błogosławieństwo**. Uważaj na przeciwnika, który od razu zaatakuje Cię zdradziecko od tyłu.

Przed areną rozpraw się z ostatnimi przeciwnikami.

Ostatecznie podejdź do bramy, gdzie znajdziesz jeszcze dwóch strzelców oraz włócznika. Pokonaj ostatnich przeciwników i wejdź na znaną arenę - zmierzysz się na niej z podobnym, ale nieco innym **Czempionem Gundyrem**.

Uwaga: Możesz tutaj znaleźć znak przywołania **Mistrza miecza**, jeżeli pokonałeś go w **Kapliczce Zjednoczenia**. Po pokonaniu bossa zabierz również **Glewię czarnego rycerza**, leży ona na arenie po prawej stornie od wejścia.

Kapliczka Zjednoczenia

Rycerzom daj się zauważyć po kolei.

Po walce otwórz wrota i przejdź kawałek do góry. Na ścieżce natkniesz się na dwóch czarnych rycerzy. Są to wymagający przeciwnicy, dlatego też poruszaj się metodycznie i ściągnij najpierw jednego, a następnie drugiego. Nie daj przy tym złapać się w serię ciosów, najlepiej wykonując uniki.

Powoli podejdź do przeciwnika i wykorzystaj element zaskoczenia.

Kawałek wyżej znajdziesz wejście do kapliczki. Omiń ją chwilowo i skręć w prawo, gdzie na końcu ścieżki znajdziesz kolejnego rycerza oraz **Pierścień szerszenia**. Po uporaniu się z nim wróć przed wejście i tym razem skręć w lewo. Wyżej znajdziesz odwróconego tyłem rycerza - pokonaj go, gdyż jest tutaj ostatnim przeciwnikiem. Pozwoli Ci to na bezpieczne zabranie **Klingi chaosu**, leżącej dalej (maksymalnie z lewej) oraz **Duszy przygnębionego rycerza**, którą znajdziesz za wspomnianym przed chwilą rycerzem. Po zebraniu wszystkich fantów wejdź do kapliczki.

Miejsce to jest niemalże kopią normalnej **Kapliczki Zjednoczenia**. Zamiast ogniska znajdziesz **Fragment krętego miecza**. Przejdź do korytarza obok, gdzie możesz kupić inne niż normalnie przedmioty od **Opiekunki Kapliczki** (np. **Zestaw wilczego rycerza**). Kawałek dalej, w miejscu pobytu **Andre**, znajdziesz **Młot kowalski**. Na koniec udaj się do korytarza, w którym w **Kapliczce Zjednoczenia** znajduje się **Irina**. Nie znajdziesz jej tam, ale znajdziesz iluzoryczną ścianę (screen). Uderz w nią i zabierz z ciała ważny przedmiot - **Oczy strażniczki ognia**, związane z możliwością zakończenia gry w alternatywny sposób.

Po zbadaniu tej lokacji wróć do eksploracji **Zamku Lothric** oraz dalszych archiwów lub też, jeżeli już to zrobiłeś, zbadaj **Szczyt Arcysmoków**.

Wielkie Archiwa

Wejście do archiwów.

Po walce z Zbroją **zabójcy smoków** kontynuuj na moście nowo otwartym przejściem. Zaraz po pokonaniu bramy odbij w prawo, gdzie na balkonie poniżej znajdziesz **Grudkę tytanitu**. Droga na wprost prowadzi bardzo szybko do ogniska. Znajdziesz tutaj ciało zawierające **Klucz do Wielkich Archiwów** oraz **Bliźniacze miecze Gotthardа**. Z kluczem otwórz duże wrota na wprost.

Szybko zaatakuj maga, aby zmusić go do wycofania się na górę.

Zaraz po wejściu do środka szybko biegnij w stronę maga, którego znajdziesz na końcu korytarza. Nie daj mu zaatakować, gdyż zadaje spore obrażenia. Im szybciej podbiegniesz i wyprowadzisz kilka ataków, tym szybciej przeciwnik przeniesie się do góry. Nadal jednak uważaj, gdyż może on stamtąd posłać w Twoją stronę deszcz kryształów.

Póki co odbij do korytarza z prawej strony wejścia, gdzie zauważysz uciekającego do góry przeciwnika. Nie daj się zwieść i poczekaj na drugiego, który zeskoczy za Twoimi plecami. Dopiero po ich wyeliminowaniu zabierz **Grudkę tytanitu** i przejdź na kolejne schody, tym razem z lewej strony od wejścia.

Odbij w lewo.

W korytarzu na górze goń szybko jaszczurkę, aby otrzymać **Kryształowy klejnot** oraz **Migoczący tytanit**. Na rozwidleniu najpierw odbij w lewo, co pozwoli Ci na zebranie **Duszy przygnębionego rycerza** (uważaj ponownie na wroga zeskakującego za Twoimi plecami, gdy zbliżysz się do przedmiotu).

Pokonaj przeciwników i zanurz głowę w wosku.

Następnie przejdź do końca korytarza. Z prawej strony pod barierką znajdziesz **Grudkę tytanitu** i jeszcze jednego, zeskakującego z półek, wroga. Odwróć się w drugą stronę, gdzie przed naczyniem wypełnionym woskiem znajduje się kilku stojących tyłem przeciwników. Nie są oni wymagający, uważaj tylko na ostatniego z nich, który potrafi rzucać w Twoją stronę zaklęcia oraz spowolnić Cię za pomocą wypluwanego wosku (nie będziesz mógł przez chwilę sprintować i wykonywać uników). Po pokonaniu przeciwników zmień swój image, mocząc głowę w wosku.

Uwaga: Zamoczenie głowy w wosku ułatwia pokonanie kilku miejsc w archiwach. Chroni ono przed obrażeniami oraz klątwą, jaka powodowana jest przez wystające z półek i ziemi fioletowe ręce.

Wyciągnij rycerza z wąskiej alejki do głównej sali.

Przed opuszczeniem pomieszczenia odbij jeszcze, mając naczynie z woskiem za sobą, w prawo, gdzie możesz po schodkach wyjść do górnej części półki i tam podnieść **Łuskę z tytanitu**. Na koniec przejdź również do małego korytarza pomiędzy książkami, z lewej strony. Znajdziesz tam rycerza z włócznią, którego wyciągnij do większej sali. Uważaj na jego pchnięcia, gdyż mają spory zasięg oraz na szarżę, po której możesz jednak śmiało wyprowadzić kilka uderzeń. Po jego pokonaniu przejdź do pomieszczenia, do którego drogi pilnował, i zabierz **Kryształowy dzwonek** ze środka oraz **Grudkę tytanitu**, leżącą z prawej strony, tuż przed wejściem.

Wróć do sali z woskiem i wyjdź do ciemnego pomieszczenia z prawej strony.

Szybko biegnij do jaszczurek, uważając przy tym na klątwę (jeżeli nie "zawoskowałeś" głowy).

W środku znajdziesz dwie jaszczurki, których zabicie zostanie nagrodzone 2x **Migoczącym tytanitem** oraz **Klejnotem chaosu** i **Migoczącym tytanitem**. Pod ścianą znajdziesz również **Duszę nieznanego żołnierza**, ale uwaga - jeżeli nie zamoczyłeś głowy w wosku z półek będą atakować Cię świecące na fioletowo ręce, które zadają obrażenia oraz powoduję narastanie klątwy. Jeżeli jednak zamoczyłeś głowę w wosku nic Ci nie grozi. Obok przedmiotu znajdziesz również dźwignię - jej pociągnięcie otworzy małe pomieszczenie z lewej strony z **Wewnętrzną siłą** oraz **Puklami wiedźmy** w środku.

Szybko zabij przeciwnika, gdyż z drugiej strony pojawi się następny.

Na górze po lewej stronie znajdziesz przeciwnika oraz leżącą za nim **Łuskę z tytanitu**. Zabierz ją szybko, gdyż na środku pojawi się inny przeciwnik. Po ich pokonaniu wyjdź na zewnątrz. Znajdziesz się w zasięgu zaklęć sobowtóra Kryształowego mędrca, dlatego też szybko zabij jaszczurkę (2x **Migoczący tytanit**) i wróć się w stronę wejścia, aby zebrać leżącą z prawej strony **Grudkę tytanitu** i kopnąć drabinę, odblokowującą skrót.

Biegnij w stronę balkonu, uważając na pociski posyłane przez czarodzieja.

Następnie biegnij w stronę balkoniku, omijając zaklęcia. Z lewej strony znajdziesz 2x **Kość wiodącą do domu**. Nim udasz się w stronę mędrca wybierz schody po lewej stronie, przed którymi stoi pojedynczy przeciwnik. Na górze znajdziesz dwóch kolejnych wrogów oraz cenne naczynie z woskiem, pozwalająca na ponowne zanurzenie głowy. Oprócz tego pod ścianą leży tam **Grudka tytanitu**.

Po zejściu niżej możesz podejść do dźwigni znajdującej się na środku, pomiędzy dwiema półkami z książkami.

Schody, którymi możesz przejść w stronę mędrca.

Przejdź teraz schodami z prawej strony. Postaraj się wywabić dwóch przeciwników na dół, aby znaleźć się poza zasięgiem zaklęć Kryształowego mędrca. Na samej górze schodów szybko zabij jeszcze jednego pomniejszego maga, a następnie zaatakuj czarodzieja. Ten po chwili zniknie, przenosząc się na most po drugiej stronie.

Uwaga: Do tego balkonu możesz się również dostać omijając przeciwników, jeżeli wyjdziesz po drabinie z balkonu położonego niżej.

Uważaj na przeciwników.

Kontynuuj swoją podróż po schodach z lewej strony. Uważaj na górze na kolejnych trzech przeciwników, najpierw ściągnij mniejszego na dół, aby znaleźć się poza zasięgiem bomb rzucanych przez innego. Kawałek dalej natkniesz się na pułapkę (upewnij się, że masz "zawoskowaną" głowę) - z ziemi będzie tutaj wystawać kilka rąk. Pod ścianą oprócz tego natkniesz się na maga - uważaj, gdyż jego zabicie bez ochrony przed klątwą (wosk) będzie bardzo ryzykowne. W rogu podnieś jeszcze **Łuskę z tytanitu**.

Na wprost od tego miejsca znajdziesz dziwnie wyglądający mur - jest to iluzoryczna ściana, prowadząca do pomieszczenia pokazanego na screenie. W środku natkniesz się na wymagającego przeciwnika, jakim jest błyskawicznie poruszający się rycerski przepatrywacz. Walcząc z nim staraj się zawsze mieć go przed sobą i wykonuj uniki, przewracając się za jego plecami. Polegaj bardziej na unikach niż na tarczy, a dobrego momentu do ataku wypatruj, gdy przeciwnik wykona kilka następujących po sobie zamachów lub jedno silne pchnięcie (odpowiednik unik pozwoli Ci wtedy znaleźć się za jego plecami). Za swój trud otrzymasz **Zestaw rycerskiego przepatrywacza**. Z prawej strony możesz jeszcze wyjść na balkon, gdzie przy ciele siedzącym na krześle znajduje się **Strumień dusz**.

Raz na zawsze rozpraw się z czarodziejem

Wyjdź teraz z tego pomieszczenia, kierując się w stronę znajdującego na moście maga (przed tym odbij w lewo, gdzie za półką z książkami znajdziesz **Łuskę z tytanitu**). Zeskocz na dół i definitywne pozbądź się czarodzieja, atakując go cały czas do momentu, aż zniknie. Następnie pojawi się on jedynie kawałek dalej, co pozwoli na szybkie doskakiwanie i atakowanie, które przerwie jego czary i zmusi go do ucieczki. Powtórz ten schemat, aż przeciwnik zginie, zostawiając w nagrodę **Kryształowy zwój**.

Odwróć się teraz w stronę miejsca, z którego zeskoczyłeś (na końcu rycerz, nie musisz się nim póki co kłopotać). Znajdziesz tutaj dźwignię, która otworzy przejście do małej wanny z woskiem. Ciało na krześle zawiera **Pierścień uczonego**. Z drugiej strony, przy drabinie, znajdziesz jeszcze **Kamień pokutny**.

Teraz wróć na środek mostu, gdzie z lewej strony będziesz mógł zeskoczyć (mała przerwa w balustradzie) niżej, prosto na półki z książkami. Pod Tobą będzie się teraz znajdowała jaszczurka - za jej zabicie otrzymasz 2 **Łuski z tytanitu**. Zeskakując na ziemię znajdziesz się w pomieszczeniu mijanym początkowo, gdzie przy dużym naczyni z woskiem stoi czterech przeciwników. Jeżeli pociągnąłeś za dźwignię w miejscu znajdującym się poniżej tego, gdzie drugi raz mogłeś zaatakować Kryształowego mędrca, przejdź do balkoniku znajdującego się naprzeciwko naczynia z woskiem (screen). Pociągniecie za dźwignię odblokuje przejście pomiędzy książkami, na końcu którego znajdziesz skrzynie, a w niej **Sztabę tytanitu**.

Na koniec podczas powrotu na most odbij jeszcze raz w miejscu pierwszego balkoniku - mając go za sobą przejdź pomiędzy półkami po schodach z prawej strony, uważając na dwóch mniejszych przeciwników oraz maga znajdującego się na końcu. Gdy ich zabijesz możesz bezproblemowo zeskoczyć na półkę położoną niżej, gdzie znajdziesz **Łuskę z tytanitu**. Ulecz się maksymalnie i weź rozpęd, aby zeskoczyć na półki znajdujące się Jeszcze niżej. Gdy uda Ci się wykonać odpowiednio daleki skok będziesz mógł przejść na platformę zawierającą ciało z kuszą **Avelyn**.

Droga prowadząca na dach.

Ostatecznie jeszcze raz wróć na most, na którym pokonałeś mędrca, i tym razem przejdź na drugą stronę. W środku znajdziesz windę, która prowadzi do pierwszej sali odwiedzonej w **Wielkich Archiwach**. Droga na zewnątrz prowadzi natomiast na dachy. Przed tym musisz jeszcze raz zaczerpnąć wosku, aby móc spokojnie wyeliminować znajdujących się na górze przeciwników. Pod ścianą znajdziesz jeszcze **Dużą duszę przygnębionego rycerza**, natomiast zaraz po wyjściu po schodach (przed przejściem prowadzącym na nie otwórz skrzynię z 3x **Łuską z tytanitu**) - jaszczurkę (**Migoczący tytanit** i **Wykwintny klejnot**) oraz leżący kawałek dalej **Pierścień ukąszenia**.

Ostatecznie wyjdź na zewnątrz, na dachy.

Wielkie Archiwa - dachy

Po zbliżeniu się do krawędzi spodziewaj się gargulca.

Zaraz po wyjściu na dach zejdź po drabinie i przejdź w stronę dużego placu, znajdującego się z prawej strony. Przy ciele znajdziesz tam **Grudkę tytanitu**, jednakże zaraz po zbliżeniu się do krawędzi uważaj na nadlatującego gargulca. Zastosuj znaną już taktykę, czekając, aż przeciwnik się odsłoni, co umożliwi Ci własny atak. Z tego miejsca możesz też podejść do krawędzi z prawej strony, gdzie możliwe jest zeskoczenie na niżej położony dach. Gdy uda Ci się to zrobić przejdź do jego końca, aby zebrać kolejną **Grudkę tytanitu** i wrócić do **Wielkich Archiwów**, przy moście, na którym pokonałeś czarodzieja.

Dwie jaszczurki i dwoje gargulców w pobliżu.

Kawałek dalej na dachu (należy przejść do jego końca) znajdziesz **Duszę zmęczonego wojownika**, której strzeże kolejny gargulec. Pokonaj go i wejdź na szczyt dachu, po lewej stronie powinieneś teraz zauważyć dwie migoczące jaszczurki. Zabij je błyskawicznie, gdyż w chwilę po wybiegnięciu na dach dołączy kolejny gargulec. Za jaszczurki otrzymasz odpowiednio **Ciężki klejnot** i **Migoczący tytanit** oraz **Ostry klejnot** i **Migoczący tytanit**.

Z takim tłokiem lepiej nie walczyć - omiń przeciwników lub pojedynczo odciągaj od grupy.

Zeskocz teraz na dół, gdzie już z góry możesz zauważyć stłoczonych wokół szamana przeciwników. Najlepiej jest ich ominąć lub też, jeżeli koniecznie chcesz ich pokonać, uciekać na jeden z dwóch bocznych daszków licząc na to, że odciągniesz przeciwników pojedynczo. Warto także spróbować, jeszcze przed zeskokiem na dół, wymierzyć i skoczyć prosto na szamana, od razu go atakując. Możliwe wtedy jest zatrzymanie natychmiastowej transformacji przeciwników.

Niezależnie od wybranej metody na dole znajdziesz **Pusty klejnot**. Na drugim końcu natomiast możesz przeskoczyć na niżej położony dach (screen), gdzie znajdziesz 3 **Łuski z tytanitu** oraz balkonik prowadzący prosto do wnętrza archiwów.

Uwaga: Jeżeli wysłałeś **Greirata** na trzecie poszukiwania do **Zamku Lothric** znajdziesz tu również jego ciało.

Wróć teraz na dach, do miejsca, gdzie pokonałeś dwóch gargulców i zabiłeś dwie jaszczurki. Możesz stąd udać się lekko do góry, w lewo lub też przeskoczyć na balkon z prawej strony. Obie drogi doprowadzą Cię do tego samego miejsca.

Idąc w lewo dojdziesz na większy dach, gdzie znów musisz uporać się z gargulcem. W miejscu pokazanym na screenie możesz zeskoczyć do środka pomieszczenia. Zabij pojedynczego przeciwnika, a następnie zbierz **Żar** oraz **Fragment kości nieumarłego**. Nie zapomnij także kopnąć drabiny na dół, odblokowując w ten sposób skrót.

Zeskakując z dachu na balkon wejdziesz do środka od drugiej strony.

W korytarzu dalej, za misą z woskiem, uważaj na wiszących u sufitu przeciwników (najlepiej zrzuć ich nim przejdziesz). Na końcu pokonaj rycerza, uważając na ataki, gdyż nie masz tutaj dużo miejsca do manewrowania. Po jego zabiciu możesz spokojnie zebrać z balkonu **Grudkę tytanitu**. Jest to ten sam balkon na który mogłeś zeskoczyć z dachu, w konsekwencji dochodząc do tego miejsca, tylko od drugiej strony.

Koniecznie postaraj się odciągnąć przeciwników od siebie i w razie problemów zabij przynajmniej jednego z nich, aby przy kolejnym podejściu ułatwić sobie zadanie.

Dalsza droga prowadzi na zewnątrz - wyjście znajdziesz niedaleko wanny z woskiem. Na dużym placu czeka Cię niemiła niespodzianka, w postaci trzech silnych przeciwników. Jeden z nich będzie walczył toporem, drugi ostrzeliwał Cię z łuku, a w przypadku zbliżenia się wyciągnie dwie katany, natomiast trzeci przeciwnik utrudni Ci życie czarami. Postaraj się zwabić wroga z toporem w stronę fontanny, gdzie będziesz poza zasięgiem strzał oraz czarów. Następnie, po szybkim rozprawieniu się z nim (nie daj mu się uleczyć), podbiegnij w pierwszej kolejności do maga (jest mniej wytrzymały), a dopiero później do przeciwnika z katanami. W przypadku dużych problemów postaraj się przy pierwszym podejściu zabić chociaż jednego przeciwnika, gdyż wrogowie ci po śmierci znikają permanentnie.

Uwaga: Warto najpierw przebiec obok przeciwników, aby odblokować znajdujący się za nimi skrót. Winda prowadzi prosto przed wejście do archiwów, tuż przy ognisku. W przypadku śmierci w tej walce zaoszczędzisz wtedy spory kawałek drogi.

Za przeciwników otrzymasz **Onikiri i Ubadachi**, **Kostur kryształowego mędrca** oraz **Złotoskrzydłą tarczę**. Po drodze do

pomieszczenia z windą możesz również podnieść **Dużą duszę przygnębionego rycerza** leżącą na schodach.

Zaraz po odblokowaniu windy możesz skierować się po schodach do góry, w stronę końcowego bossa w tej lokacji. Warto jednak wcześniej odbić po schodach w lewo, zaraz po opuszczeniu pomieszczenia z windą. Przy pierwszej kopule znajdziesz **Duszę przygnębionego rycerza**. Następnie wyjdź po kolejnych schodach i obejdź duża kopułę do końca, gdzie znajdziesz spory, kwadratowy dach (screen). Leżący tam przedmiot to kolejny **Fragment estusa** do kolekcji.

Następnie podejdź jeszcze raz do dużej kopuły i wyjdź po schodach z prawej strony, u szczytu których znajdziesz drabinę. Prowadzi ona do samej góry, gdzie przy ciele leży **Pierścień łowcy**.

Gdy chwilę poczekasz rycerze rozdzielą się.

W czasie eksploracji zapewne zauważyłeś trzech skrzydlatych rycerzy w złotych zbrojach, którzy zeskoczyli z góry. Gdy to zrobią w pierwszej chwili oddal się od nich, pozwalając im rozejść się po dachu. Umożliwi to zaatakowanie każdego z rycerzy w pojedynkę. Uważaj na przeciwników, gdyż wrogowie Ci są może i powolni, ale przy trafieniu otrzymasz ogromne obrażenia. Najgroźniejsze ataki to błyskawice wydobywające się z ziemi (wokół rycerza pojawia się jasna poświata) oraz zabójcze młynki, które trwają przez kilka chwil, mając przy tym spory zasięg (najlepiej będzie odbiec kawałek, zablokowanie lub uniknięcie całego ataku może być bardzo trudne). Swojej szansy przy każdym kolejnym rycerzu upatruj w momencie, gdy odleci kawałek lub też zaatakuje swoją bronią, wbijając ją w ziemię. Pokonanie każdego skrzydlatego rycerza (w jednym podejściu, wrogowie odrodzę się po śmierci, gdy nie zabijesz wszystkich) zostanie nagrodzone cenną **Sztabą tytanitu**.

Wieża na dachu z trzema rycerzami prowadzi do tego miejsca.

Gdy już uporasz się z niebezpieczeństwem wejdź do budynku, którego strzegli rycerze. W środku znajdziesz dziurę umożliwiającą zeskoczenie niżej, na drewniane bele. Znajdziesz się na poddaszu **Wielkich Archiwów**. Zeskocz jeszcze raz niżej, do klatki z piórami, gdzie znajdziesz **Pilary boskiego światła**. Następnie znowu zeskocz niżej, na konstrukcję i przejdź do końca - tam leży **Poświęcony klejnot**. Ostatecznie zlokalizuj larwiastego przeciwnika, który wystrzeliwuje w Twoją stronę pociski. Ostrożnie zbliż się do niego, aby nie spaść i zaatakuj, spychając go najprawdopodobniej w przepaść. Za nim znajdziesz drabinę, po zejściu możesz otworzyć dwie skrzynie. Znajdziesz w nich 2x **Migoczący tytanit** oraz **Boskie błogosławieństwo**. Na koniec wyjdź przez okno, w miejscu jednego z wejść na dach.

Za barykadami poukrywani są przeciwnicy.

Ostatecznie od miejsca, w którym odblokowałeś windę zjeżdżającą obok ogniska w **Wielkich Archiwach** udaj się do góry, w stronę odległego budynku, znajdującego się u szczytu schodów.

Kawałek za schodami natkniesz się na drewniane barykady, za którymi poustawianych jest sporo nieumarłych. Postaraj się atakować ich jak najszybciej, możesz pryz tym niszczyć barykady, aby od razu kolejny cios trafiał przeciwnika. Gdy wyczyścisz teren z około połowy wrogów musisz uważać dodatkowo na kuszników, oraz jednego Lothrickiego rycerza, który zejdzie z góry. Odciągnij go poza zasięg bełtów i tam rozpraw się z nim w pojedynkę.

Ciężko rozdzielić rycerz - poczekaj, aż zejdą oni na dół lub omiń ich i szybko biegnij w stronę windy.

Gdy uda Ci się oczyścić teren z nieumarłych czeka Cię kolejna niespodzianka w postaci trzech rycerzy. Są to ostatni przeciwnicy stojący na drodze do odblokowania skrótu oraz areny, więc możesz spróbować ich po prostu ominąć. W przeciwnym wypadku najpierw odciągnij od grupy rycerza z toporem, a następnie postaraj się zrobić to z włócznikami. Tutaj sprawa może być trudniejsza (ciężko ich rozdzielić) - poczekaj, aż zejdą na sam dół schodów, a jeden z nich odwróci się, wychodząc do góry. Gdy drugi przeciwnik będzie na dole użyj łuku bądź **Noży do rzucania**, aby zwrócić swoją uwagę. Dystans dzielący rycerzy powinien być wystarczający, aby zaatakował Cię tylko jeden.

Ostatni Władca Popiołów czeka. Po jego pokonaniu dostępna stanie się ostatnia walką, przed nią warto zwiedzić jeszcze wcześniej pominięte lokacje.

Przed samą areną prowadzącą do bossa **Lothrica i Loriana** odbij w prawo, do winy. Odblokujesz w ten sposób skrót, niedaleko miejsca walki z bossem **Zbroja zabójcy smoków**. Ponadto winda działa podobnie jak winda w katedrze w **Osadzie Nieumarłych**. Będąc na dole wejdź na windę, ale nie wciskaj przycisku, tylko ustaw się za nim. Następnie przetocz się w taki sposób, aby winda pojechała do góry bez Ciebie. Gdy nadjedzie nowa winda zjedź na dół, gdzie znajdziesz **Sztabę tytanitu**.

Na koniec wróć do góry i rozpraw się z książętami. Przed walką możesz wezwać do pomocy **Sirris** (jeżeli podążałeś jej questem) oraz **Orbecka** (gdy oddałeś mu wszystkie zwoje i wykupiłeś każdy czar, jego znak przywołania znajdziesz na zewnątrz, przed podwójnymi drzwiami prowadzącymi do bossa). W przypadku skorzystania z ich pomocy warto skupić się na **Lothricu**, gdy **Lorian** atakuje sojuszników, i dążyć do szybkiego zakończenia walki.

Uwaga: W tym momencie pokonałeś 4 Władców Popiołów. Możesz wrócić do **Kapliczki Zjednoczenia** i ustawić ich popioły na odpowiednich tronach, aby zainicjować ostatnią walkę i zakończyć grę. Jeżeli nie chcesz jeszcze tego robić udaj się do jednej z lokacji,

które mogłeś pominąć, tj. **Ogrodów Zatraconego Króla**, **Zapomnianych Grobów**, czy na **Szczyt Arcysmoków**.

Szczyt Arcysmoków

Szczyt Arcysmoków to jedna z opcjonalnych lokacji, do której możesz przenieść się dopiero po pokonaniu **Oceirosa, Zatraconego Króla** i zdobyciu **gestu Droga Smoka**. Użyj go wtedy pomiędzy figurami smoków, nad jedną z przepaści w **Lochah Irithyllu**.

- Początek
- Po walce ze Starożytną wiwerną - powrót po przedmioty
- Po walce ze Starożytną wiwerną - Mauzoleum Smoczego Rodu
- Od ogniska Wielka Dzwonnica

Początek

Ruszaj do góry.

Po przeniesieniu się do lokacji ruszaj do góry, jedyną możliwą ścieżką. Pod drzewem z lewej strony miniesz **Duszę zmęczonego wojownika**. Kawałek wyżej natkniesz się na pierwszego wojownika z zakrzywiony ostrzem. Uważaj, gdyż niepozornie potrafi wyprowadzić nim kilka szybko następujących po sobie ataków, niemożliwych do

zablokowania, jeżeli nie zablokujesz pierwszego uderzenia. Ponadto jego głowa może się wysuwać, atakując z dużo większej odległości. W dalszej części spotkasz również przeciwników z dwoma sztyletami - uważaj, gdy przyjmują postawę defensywną, gdyż mogą wtedy skontrować Twoje uderzenia, zadając bardzo duże obrażenia.

Z prawej strony na wysuniętej skale znajdziesz **Klejnot błyskawic**. Trzymając się ścieżki po lewej miniesz 2x **Kość wiodącą do domu**. Z prawej strony będziesz miał teraz windę, jednakże w chwili obecnej jest ona bezużyteczna.

Uważaj na pociski oraz dwóch schowanych z boku przeciwników.

W tym samym miejscu znajdziesz się już w zasięgu strzelających z góry ognistymi pociskami przeciwników. Podejdź bliżej, uważnie wykonując uniki, aby zmusić do ujawnienia się dwóch kolejnych wrogów, czyhających w pobliżu. Następnie albo szybko się z nimi rozpraw, albo ściągnij ich na dół, poza zasięg pocisków. Gdy uda Ci się wyeliminować wszystkich wrogów możesz zebrać znajdująca się tutaj **Grudkę tytanitu**. Kawałek dalej znajdziesz pierwsze ognisko oraz leżący przy nim **Żar**.

Przed wejściem za bramę pozbieraj rozrzuone w okolicy przedmioty.

Następnie skieruj się w stronę bramy. Przed kamiennym łukiem znajdziesz **Grudkę tytanitu** (z lewej strony) oraz **Duszę nieznanego żołnierza** (z prawej strony). Przejdź pod łukiem i odbij przed bramą z lewej strony, schodząc po schodach. Uważaj na przeciwnika, który wyskoczy z wnęki po prawej stronie. Znajdziesz w niej **Szponiasty pierścień błyskawic**.

Na kamiennym łuku uważaj na przeciwnika z toporem - ściągnij go na dół, poza zasięg ognistych pocisków wystrzeliwanych przez innego wroga.

Wróć teraz pod bramę i podejdź pod łuk (przed schodami, w kącie, kolejna **Grudka tytanitu**). Wejdź do góry i szybko daj się zauważyć przeciwnikowi z toporem. Ściągnij go następnie na dół, poza zasięg pocisków drugiego wroga. Uważaj na zamachy i szybkie uderzenia, wykonuj uniki w stronę przeciwnika, aby łatwo znaleźć się za jego plecami i zaatakować zaraz po tym, gdy on skończy swój atak. Ostatecznie, po jego zabiciu, wróć na górę i wyeliminuj ostatniego wroga. Pozwoli to na spokojne zebranie **Wielkiej tarczy starożytnego smoka** z przewieszonego przez łuk ciała.

Na koniec otwórz bramę i pokonaj na arenie **Starożytną wiwernę**. Najlepiej i najszybciej będzie wykorzystać do tego metodę ataku z powietrza, co pozwala na zabicie bossa jednym uderzeniem.

Po walce ze Starożytną wiwerną - powrót po przedmioty

Wróć do miejsca, w którym pojawiła się Starożytna wiwerna.

Gdy pokonasz **Starożytną wiwerną** przed dalszą eksploracją warto przenieść się do ogniska znajdującego przed bramą prowadzącą do wcześniejszego miejsca walki. Po drodze na górę możesz znaleźć sporo przedmiotów. Najpierw w miejscu, gdzie pojawiła się **Wiwerna**, przed dzwonem, podnieś **Dużą duszę zmęczonego wojownika**. Po tym odbij w prawo, gdzie przy ciałach odnajdziesz 2x **Żar** oraz **Ciasto z łajna z łodygą**. Stań przy krawędzi, przy barierce, i powoli ją obejdź. Przechodząc wzdłuż kolumn do końca dojdziesz do ciała, z którego zabierz **Pierścień stalowej ochrony**.

Wróć teraz w stronę dzwonka i udaj się do ruin budynku, tak samo, jakbyś szedł w stronę miejsca, z którego mogłeś zabić **Wiwernę**, zeskakując na dół. Zabij przeciwnika z tarczą, a także dwóch kolejnych. Kawałek dalej, przed wyjściem po schodach, z lewej strony zostaniesz zaatakowany przez wroga wystrzeliwującego ogniste pociski. W tym samym miejscu znajdziesz **Grudkę tytanitu** oraz drabinę na dół (2x **Migoczący tytanit**).

Przeciwnik na końcu może być niebezpieczny.

Następnie wyjdź po schodach, uważając na dwóch zeskakujących za Tobą przeciwników. Na górze zaatakuje Cię kolejnych dwóch. Rozpraw się ze wszystkimi i skręć w lewo, nie wchodząc jeszcze na most. Na górze natkniesz się na jeszcze jednego zwykłego przeciwnika, a po drugiej stronie na wroga z toporem. Po jego zabiciu możesz zebrać przedmioty, których pilnował: 2x **Grudkę tytanitu** oraz 12x **Bełt błyskawic**.

Ostatecznie przejdź przez most, omijając szerokim łukiem przeciwników. Przejście za wrogiem z tarczą prowadzi do tego samego, przed które zostałeś przeniesiony po walce ze **Starożytną wiwerną**. Wcześniej jednak wyjdź jeszcze raz po drabinie i przejdź po deskach do końca, zeskakując niżej. Tu będziesz mógł wyjść po innej drabinie na drewnianą platformę - idź nią do końca, a znajdziesz 2x **Migoczący tytanit**.

Pora wrócić teraz do smoczego mauzoleum i kontynuować eksplorację.

Po walce ze Starożytną wiwerną - Mauzoleum Smoczego Rodu

Rycerz będzie się odradzał dopóki nie zabijesz znajdującego się na górze czarodzieja.

Po walce zostaniesz przeniesiony do miejsca, gdzie możesz zapalić ognisko. Następnie wejdź do pomieszczenia, gdzie zostaniesz zaatakowany przez rycerza (zmaterializuje się tutaj już po chwili). Uważaj na jego szybkie ataki, w szczególności te zamachy, które wcześniej przygotowuje odpowiednio się ustawiając - zadają największe obrażenia, a następująca po nich seria ciosów może być bardzo trudna do zatrzymania. Możesz również spróbować wywabić rycerza na balkonik przy ognisku i zepchnąć go kilkoma atakami w przepaść. Gdy pierwszy raz uda Ci się go zabić otrzymasz **Wielki miecz smoczej krwi**.

Uwaga: Po pierwszym pokonaniu rycerza możesz wrócić również po **Zestaw Smoczej krwi**. Znajdziesz go w tym samym miejscu, w którym wcześniej **gest Droga Smoka** - w grobowcu, po pokonaniu **Oceirosa** (przenieś się do ogniska **Oceiros, Zatracony Król**).

Uwaga 2: Gdy usiądziesz przed ołtarzem, pomiędzy figurami smoków (użyj **gestu Droga Smoka**), otrzymasz **Pierścień katastrofy**.

Maga znajdziesz po drugiej stronie balkonu.

Po pokonaniu rycerza możesz się lekko zdziwić, gdyż szybko pojawi się następny. Sprawcą tego jest znajdujący się na górze, na balkonie, mag. Szybko wiec wyjdź tam i zabij przeciwnika, który będzie odradzał rycerzy właśnie do czasu, aż nie zostanie zabity.

W kącie, za czarodziejem, znajdziesz windę prowadząca na dół, do podnóża lokacji. Z prawej strony (stojąc przodem do schodów) możesz wyjść na balkon, aby podnieść **Łuskę z tytanitu**. Warto to zrobić bardzo ostrożnie, gdyż z dwóch stron jest ona pilnowana przez przeciwników mogących zepchnąć Cię na dół. Najlepiej będzie się trochę wychylić, a następnie ponownie schować, aby wrogowie wyszli z ukrycia.

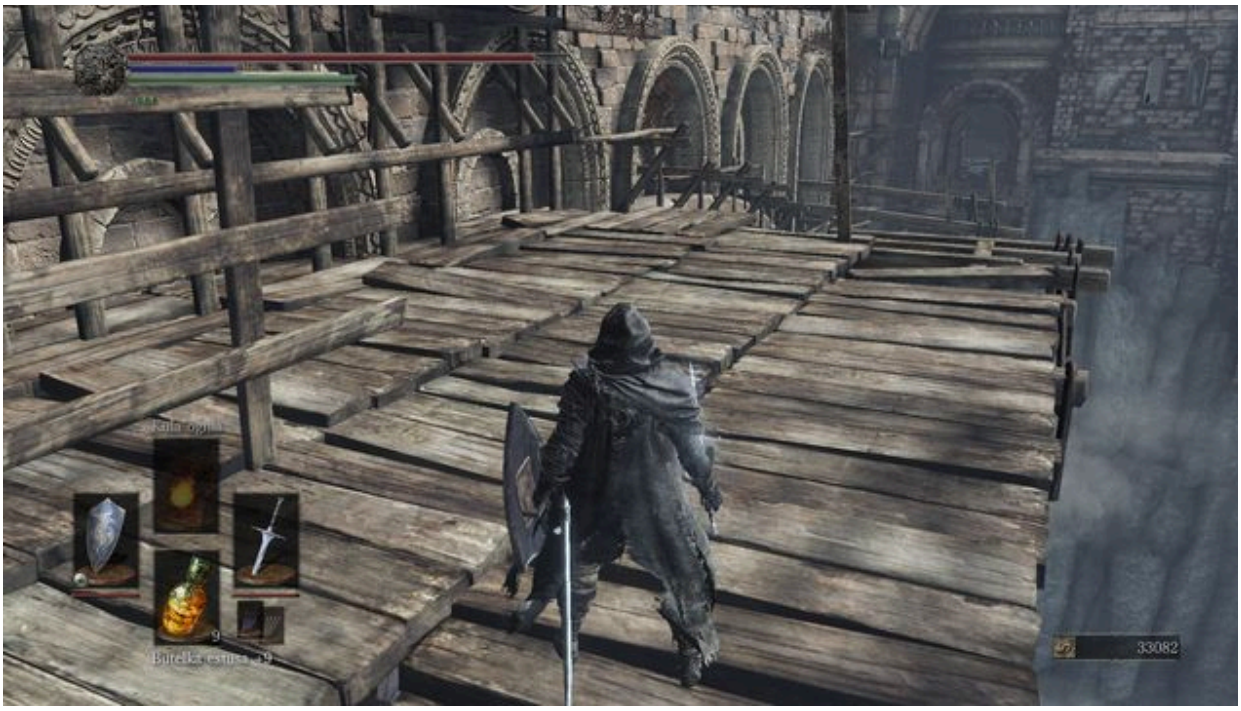
Balkon po przeciwnej stronie połączony jest z dolną częścią mauzoleum. Przy ciele znajdziesz **Łuskę z tytanitu**, a na dole dużą jaszczurkę. Uważaj, gdyż może Cię przepchać poza krawędź przepaści swoimi kilkoma pchnięciami, dodatkowo ziejąc ogniem. Gdy ją pokonasz możesz zebrać kolejną **Łuskę z tytanitu**. Za samą jaszczurkę otrzymasz także **Migoczący tytanit**.

Po kolei wyeliminuj grupki przeciwników.

Ostatecznie wróć do mauzoleum i przejdź w stronę bramy (po drodze podnieś **Duszę przygnębionego rycerza**). Podejdź do niej i "obejrzyj", a otrzymasz **Włócznię zabójcy smoków**. Aby kontynuować zejdź po schodach, z prawej strony.

Uwaga: Jeżeli nie możesz podnieść włóczni z tej strony będzie to możliwe po walce z finałowym bossem tej lokacji - **Bezimiennym Królem**.

Znajdziesz się w korytarzu pełnym przeciwników. Najprościej będzie zabijać ich metodycznie, rozpoczynając od wroga kryjącego się w drugiej wnęce po lewej stronie. Następnie dobiegnij do końca i zwróć na siebie uwagę dwóch wrogów nieposiadających tarcz. Cofnij się w stronę korytarza, aby odciągnąć ich od dwóch przeciwników z tarczami i tam wyeliminować. Na koniec rozpraw się z tarczownikami i wyjdź na zewnątrz.



Ruszaj po drewnianej platformie do kolejnego pomieszczenia.

Z lewej strony od razu zostaniesz zaatakowany przez przeciwnika z toporem, uważaj na następujące jeden po drugim zamachy. W rogu znajdziesz drabinę, którą wyjdziesz na balkonik powyżej - z tego miejsca możesz spróbować zaskoczyć na przeciwnika zeskakując na niego. Ponadto przy ciele znajdziesz tutaj **Pierścień z kamieniem gromu**.

Kontynuuj dalej, po drewnianej platformie. W pomieszczeniu po drugiej stronie znajdziesz uciekającą jaszczurkę - zabij ją, aby otrzymać 3x **Migoczący tytanit**. Z samotnej skrzyni zabierz 3x **Łuskę z tytanitu**, po czym wyjdź na zewnątrz.

Poczekaj, aż smok odleci, aby bezpiecznie móc przebiec dalej.

Tam uważaj na kamienne jaszczurki, które mogą szybko przetaczać się w Twoją stronę (nie stój przypadkiem przy krawędzi). Wyeliminuj je, a następnie podejdź do okna i zabierz **Duszę zmęczonego wojownika**. W tym samym momencie drogę powinien zagrodzić Ci smok. Poczekaj, aż odleci, uważając na ogień lub spróbuj szybko prześlizgnąć się pomiędzy jego nogami i przejść do góry. Na ostatniej prostej jeszcze razu uważaj na kamienne jaszczurki, które będą staczać się po schodach. Gdy zostaniesz trafiony Twoja postać przewróci się, co narazi Cię na ryzyko otrzymania obrażeń od atakującego smoka. Gdy pokonasz ten teren bezpiecznie wbiegnij do środka.

Najpierw zabij czarownika po drugiej stronie, aby nie przywoływał przeciwników.

W następnym pomieszczeniu zaraz po wejściu będziesz mógł zauważyć maga znajdującego się po drugiej stronie. Podobnie jak w mauzoleum będzie on przyzywał przeciwnika, dopóki nie straci życia. Z tego względu omiń wzywanego wroga i w pierwszej kolejności podbiegnij do czarownika, aby wyeliminować go z walki za wczasu, uniemożliwiając wezwanie kolejnych wrogów. Następnie skup się na skąpo odzianym wojowniku, który nie jest wytrzymały, ale może szybko zadać spore obrażenia (umiejętność posiadanej przez niego broni, uważaj na postawę). Będąc agresywnym powinieneś nawet nie dać mu szansy do ataku i szybko wyeliminować. Otrzymasz za to **Rapier Ricarda**.

Chwilowo omiń dzwon.

Po walce wyjść na zewnątrz korytarzem na wprost. Przeczytaj notatki, ale na razie nie uderzaj w wielki dzwon - zamiast tego przejdź na wprost kawałek dalej, kierując się do ogniska **Wielka Dzwonnica**.

Od ogniska Wielka Dzwonnica

Główny plac.

Kawałek za ogniskiem wyjdziesz na spory plac (na środku **Duża dusza przygnębionego rycerza**). Na razie zabij tylko dwóch pobliskich przeciwników i przejdź kawałek dalej, w stronę wieży. Znajdziesz tam kamienną jaszczurkę, a obok niej skrzynię z 3x **Migoczącym tytanitem**. Możesz tutaj skorzystać z drabiny i wyjść na górę.

Gdy przeciwnik wzmocni zbroję poczekaj chwilę, aż nowa osłona pęknie.

Na górze, przy ciele smoka spotkasz **Havla**, który od razu będzie do Ciebie wrogo nastawiony. Skorzystaj z okazji i podejdź do przeciwnika, gdy ten będzie odwrócony plecami. Pozwoli Ci to na wyprowadzenie pierwszej serii ciosów. Następnie odskocz na bezpieczną odległość, gdyż ataki **Havla** są zabójcze, a jego broń posiada spory zasięg. Zwykłe ciosy są łączone w combo złożone z trzech uderzeń, przy czym w odpowiednim momencie możesz przerwać ten atak, po drugim ciosie wyprowadzonym przez **Havla**. Jeżeli nie chcesz ryzykować czekaj na zakończenie całej serii, aby dopiero wtedy uderzyć w przeciwnika. Atakuj aż do utraty energii, nie dając **Havlowi** szansy na wyprowadzenie własnego atak.

W trakcie walki **Havel** może znacząco wzmocnić swoją zbroję (zostanie pokryta ciemnymi grudkami), stając się prawie niewrażliwym na ataki. Poczekaj chwilę, aż zbroja pęknie, a obrażenia wrócą do normalności. **Havel** może dalej walczyć z bronią w jednej ręce, często do Ciebie doskakując i uderzając w ziemię. Odsuń się na sporą odległość, albo wykonaj unik w bok, który umożliwi Ci szybkie doskoczenie do przeciwnika, po podniesieniu się z ziemi. Za wygraną walkę otrzymasz **Smoczy ząb** oraz **Wielką tarczę Havla**. Przy smoku leży dodatkowo **Sztaba tytanitu**.

Uwaga: Po tej walce możesz również powrócić do **Twierdzy Farrona**, do miejsca, w którym na moście walczyłeś z demonem (od ogniska **Stary wilk z Farron** wyjedź windą na samą górę). Pod bramą znajdziesz wtedy ciało, a przy nim cały **Zestaw Havla**.

W pokonaniu licznej grupy przeciwników może pomóc Ci Hawkwood.

Wróć teraz na duży plac. Na dole, za jedną bramą (otwartą) znajdziesz zamknięte przejście oraz leżący obok **Żar**. Kierując się w drugą stronę, po schodach do góry, musisz stawić czoło bardzo licznej grupie przeciwników, w tym części z tarczami i toporami. Walka ta jest bardzo trudna, nawet, jeżeli będziesz po kolei wywabiał przeciwników, co może być uciążliwe, gdyż są oni gęsto stłoczeni wokół siebie. Z pomocą może Ci tutaj przyjść **Hawkwood** i warto z tej pomocy skorzystać.

Znak przywołania znajdziesz, gdy od ogniska zejdziesz na dół (pod ścianą, na schodach - screen). Wezwij go, a następnie powoli ruszaj do góry, pozwalając mu rozprawić się z większą częścią przeciwników, samemu zajmując się maruderami i atakami od tyłu. Gdy uda Ci się oczyścić to miejsce ruszaj do góry. **Hawkwood** pójdzie za Tobą, a na końcu drogi znajdziecie ołtarz. Gdy duch zniknie usiądź przed nim (**gest Droga Smoka**), a po chwili otrzymasz **Migoczący kamień smoczego korpusu**. Schodząc z powrotem zaraz za pierwszymi schodami odbij w prawo, w miejscu gdzie wcześniej stała spora grupa przeciwników. Przy ruinach możesz przejść wąską ścieżkę, gdzie oprócz kamiennej jaszczurki, znajdziesz **Popioły ścigającego smoki**.

Uwaga: Po tym jak wezwałeś **Hawkwooda**, który podążył z Tobą "Drogą Smoka" wróć do **Kapliczki Zjednoczenia** i porozmawiaj z kowalem **Andre**. Przekaże Ci on wiadomość od **Hawkwooda**, razem z **Mieczotrawą Hawkwooda**. Możesz się z nim wtedy pojedynkować w miejscu, gdzie pokonałeś **Stróżów Otchłani**.

Po zabiciu w dzwon możesz po chmurach przejść na arenę.

Na sam koniec wróć w stronę wielkiego dzwonu i zabij w niego, używając dźwigni. Po cutscence możesz przejść po ciemnych chmurach i wejść na arenę walki z **Bezimiennym Królem**.

Gdy uda Ci się pokonać bossa w tej lokacji pozostanie Ci już tylko i wyłącznie zebranie **Sztaby tytanitu**, leżącej zaraz za ogniskiem, oraz **Zestawu Zabójcy smoków**, który znajdziesz kawałek dalej.

Piec Pierwszego Płomienia

Umieść popioły pokonanych Władców w odpowiednich miejscach.

Gdy zwiedziłeś już wszystkie lokacje pora na finałową walkę. Aby umożliwić podróż do **Pieca Pierwszego Płomienia** umieść szczątki wszystkich Władców Popiołów na każdym tronie. Dzięki temu będziesz mógł skorzystać z ogniska w **Kapliczce Zjednoczenia**, aby przejąć płomień. Po cutscence zostaniesz przeniesiony do nowej lokacji. Zapal w niej ognisko i wyjdź na zewnątrz. Kolejne ognisko przeniesie Cię prosto przed miejsce ostatniego pojedynku. Tutaj również możesz zapalić ognisko i przenieść się jeszcze raz do **Kapliczki Zjednoczenia**, w której **Ludleth** uległ spaleniu, zostawiając na tronie **Pierścień czaszki** (możliwe jest dalsze transponowanie broni przy jego tronie).

Ognisko na zewnątrz zaciemnionej kapliczki przeniesie Cię prosto przed arenę z ostatnim bossem.

Po walce z **Duszą Pogorzelisk** możesz jeszcze raz wrócić do **Kapliczki Zjednoczenia** i wykorzystać duszę, aby zrobić z niej nową broń. Ostatecznie wybierz zakończenie (wezwij **Strażniczkę Ognia** lub zapal ognisko i delektuj się ostatnią cutscenką). Po niej możesz podjąć decyzję o rozpoczęciu Nowej Gry+ lub też nadal eksplorować poznane już tereny, bez zaczynania od nowa (Nowa Gra+ może być później aktywowana przy ognisku w **Kapliczce Zjednoczenia**).

Uwaga: Gdy boss padnie nie musisz od razu kończyć gry. Wystarczy opuścić arenę bez zapalania ogniska/przywoływania **Strażniczki Ognia** i powrócić do **Kapliczki Zjednoczenia**, korzystając z ogniska umieszczonego na dole drogi.

Bossowie

Iudex Gundyr

Uważaj na długi zasięg broni bossa.

Aby rozpocząć walkę podejdź do bossa i wyciągnij miecz. Od razu zacznij atakować, jeszcze nim boss wstanie, zadając pierwsze obrażenia. W pierwszej fazie przeciwnik będzie atakował głównie za pomocą posiadanej broni, wykonując zamaszyste ataki bądź też ciosy z doskoku. Uważaj przede wszystkim na duży zasięg ataku i szybkość, z jaką są one wykonywane. Staraj się unikać tych ciosów poprzez turlanie się, możesz również spróbować blokować niektóre ataki tarczą, jednakże w przypadku niepowodzenia otrzymasz spore obrażenia - przewrót wydaje się bezpieczniejszą opcją.

Wykonaj unik, a następnie szybko zaatakuj.

Druga część walki rozpocznie się mniej więcej po uszczupleniu paska życia bossa o połowę. Przemieni się on wtedy, zyskując ogromną głowę oraz szpony. Pamiętasz o **Bombach zapalających**? Jest to świetny moment, na ich użycie, gdyż boss jest wrażliwy na ogień i ataki te pozwolą Ci na w miarę bezpieczne zadawanie obrażeń.

Po zmianie postaci boss stanie się wolniejszy, wykorzystaj to i atakuj go pozostając możliwie jak najbliżej.

Uważaj na ataki "nurkujące", gdy głowa **Iudexa Gundyra** będzie chciała wbić Cię w ziemię. Odpuść blokowanie ciosów, skupiając się głównie na unikach. W tej fazie walki przeciwnik jest nieco wolniejszy, a jego ataki bardziej sygnalizowane. Jako postać walcząca wręcz staraj się pozostać jak najbliżej bossa i szybko zadawaj kolejne ciosy, obracając się razem z przeciwnikiem. Powinieneś w ten sposób być poza zasięgiem większości ataków dystansowych i w miarę potrzeby móc uskoczyć przed bliższymi atakami. Jeżeli skupiasz się na atakach z dystansu poruszaj się ciągle wokół areny, rzucając czary oraz **Bomby zapalające** (pamiętaj o skokach przeciwnika, rzucaj bombą najlepiej zaraz po tym, gdy opadnie na miejsce, aby mieć pewność, że trafisz).

Ataki dystansowe w drugiej fazie zadają większe obrażenia.

Podsumowując: w początkowej fazie walki możesz blokować niektóre ciosy, pamiętaj jednak o wykonywaniu przewrotów. Dobrą taktyką jest oddalanie się od przeciwnika i zmuszenie go do wykonania skoku w Twoim kierunku. Wtedy odpowiedni przewrót pozwoli na uniknięcie obrażeń, a szybkie dobiegnięcie do przeciwnika umożliwi zadanie kilku ciosów, nim ten wstanie. W drugiej części wykorzystaj **Bomby zapalające** oraz staraj się pozostać blisko przeciwnika i atakować jego plecy.

Lokalizacja: Cmentarz Popiołu

Nagroda: **Kręty miecz**, 3000 dusz

Vordt z Mroźnej Doliny

Vordt to boss, który swoje ataki wzmacnia dodatkowo poprzez efekt zamrożenia, dlatego zbroja z jak największą odpornością na mróz będzie dodatkowym atutem przed rozpoczęciem walki. Jeżeli zostaniesz trafiony zacznie rosnąć Twój pasek "mrozu". Jeżeli dojdzie on do końca otrzymasz negatywny efekt, zmniejszający Twoją wytrzymałość oraz możliwość leczenia się. Z tego powodu w przypadku sytuacji podbramkowej wycofaj się możliwie jak najdalej, aby zmniejszyć nieco zapełnienie paska.

Uwaga: Do tej walki możesz wezwać pomoc. Do wyboru masz 2 NPC. Znaku przywołania szukaj na schodach przed wejściem do areny, zarówno z lewej jak i prawej strony.

Udane wykonanie uniku pozwoli Ci na wyprowadzenie kilku ciosów.

W pierwszej fazie walki **Vordt** będzie atakował głównie posiadaną buławą. W przypadku, gdy będziesz znajdował się blisko boss spróbuje wykonać zamaszyste uderzenia, a jeżeli oddalisz się nieco przygotuj się na szybkie pchnięcie buławy w przód. **Vordt** ma ją w swojej lewej ręce, dlatego też staraj się podchodzić do niego od jego

prawej strony, co zmusi go do zmiany pozycji, a Tobie ułatwi unikanie ataków.

Boss od tyłu jest bardziej wrażliwy na wszelkie ataki.

Postaraj się tak wykonywać uniki lub też używać sprintu, aby po tym, gdy boss spróbuje uderzyć, błyskawicznie znaleźć się za jego plecami. Jeżeli odpowiednio opanujesz tą technikę będziesz mógł zadawać znacznie większe obrażenia, niż w przypadku ataku od frontu. **Vordt** pozostaje przez chwilę nieruchomy po swoich atakach (szczególnie po uderzeniu buławą od góry, które swoją drogą jest śmiertelnie niebezpieczne, gdyż zaraz po nim następuje kilka kolejnych ciosów - Twoja postać może nie zdążyć się podnieść, a otrzymanie serii uderzeń poskutkuje natychmiastową śmiercią). Wykorzystaj ten moment i atakuj bossa w jego tył.

Unikaj pary oddalając się, albo chowając za plecami bossa i atakując.

Mniej więcej po uszczupleniu paska życia o połowę **Vordt** stanie się znacznie agresywniejszy. Do repertuaru jego zagrań dołączy szarża, która jest wykonywana błyskawicznie, trzykrotnie (boss biegnie wtedy niczym buldog, zawczasu przygotuj unik, gdyż drugiej szansy możesz nie otrzymać). Na szczęście wykonuje on też potężny atak, polegający na wypuszczeniu pary "od lewej do prawej". Jest to Twoja najlepsza okazja na błyskawiczne podbiegnięcie za plecy przeciwnika i zaatakowanie go możliwie najpotężniejszymi ciosami. Przerwie to atak i spowoduje spore obrażenia. W przypadku braku możliwości dobiegnięcia do bossa odwróć się w przeciwległy kąt, aby uniknąć mgły - jeżeli Ci się to nie uda zostaniesz od razu "odmrożony", co skutkuje negatywnymi efektami.

Gdy znajdziesz się za plecami w trakcie trwania ataku masz kilka chwil na w pełni naładowane ataki.

Podsumowując: pamiętaj o wykonywaniu uników, najlepiej z lewej strony bossa (ręka, w której nie ma buławy). Wykorzystaj sprint, aby obiegać przeciwnika i atakować go od tyłu, gdzie jego ciało jest znacznie gorzej chronione. W drugiej fazie walki uważaj na szybko powtarzające się szarże, a moment, gdy **Vordt** wypuszcza parę z ust, wykorzystaj do naładowania ataku od tyłu.

Nagroda: Dusza Vordta z Mroźnej Doliny, 3000 Dusz

Lokalizacja: Wysoka Ściana Lothric

Toczony przez klątwę drzewiec

Przeciwnicy znajdujący się na arenie zaatakują Cię jeszcze przed właściwą walką.

Zaraz po wejściu na arenę zwróć uwagę na modlących się wokół drzewa przeciwników. Właściwa walka rozpocznie się w momencie, gdy zabijesz kilku z nich lub też zbliżysz się odpowiednio blisko bossa. Najlepiej będzie wyeliminować przynajmniej kilku przeciwników, aby nie przeszkadzali oni za bardzo na początku walki. Gdy boss ożyje skup się jednak całkowicie na nim.

Uwaga: Z racji niemożności blokowania ciosów warto zrezygnować z tarczy. Zalecane jest również zabranie w miarę lekkiej zbroi, aby zwiększyć swoją ruchliwość, która jest kluczowa podczas tej walki.

Zaraz po rozpoczęciu walki biegnij prosto w stronę największego pęcherza.

Twoim priorytetowym zadaniem powinno być jak najszybsze przejście do drugiej fazy walki, która będzie toczyć się w dolnej części lokacji (boss zniszczy podłoże). Powód jest prosty: **Drzewiec** przez cały czas będzie przywoływał nowych przeciwników, którzy utrudniają walkę atakując Cię w najmniej spodziewanym momencie i blokując Twoje uniki, jeżeli Cię otoczą. Z tego powodu skup się od razu na bossie, a raczej na pęcherzach znajdujących się na środku przeciwnika. Zniszczenie ich powinno wystarczyć, aby uszczuplić pasek życia przeciwnika o około 30% i przenieść się niżej. Na dole boss nie będzie już przywoływał swoich pomocników.

W przypadku, gdy boss przygotowuje się do przygniecenia, koniecznie odskocz na bezpieczną odległość.

W obu fazach musisz uważać przede wszystkim na ataki, jakie boss wykonuje swoim korpusem. Mowa tutaj o wystrzeliwaniu spadających pocisków, które eksplodują po trafieniu oraz, znacznie silniejszym, przygnieceniu. Ten drugi atak jest bardzo łatwy do zauważenia, wykonaj unik w chwilę po tym, gdy **Drzewiec** podniesie swoje ciało z ziemi. Gdy oddalisz się od bossa będzie on głównie starał się dosięgnąć jedną ze swoich kończyn, lepiej jest trzymać się blisko, aby móc jak najszybciej zlikwidować wspomniany pęcherz. Zwróć uwagę na to, że pęcherze występują także na kończynach, jednakże ten będący na środku jest największy i początkowo najprostszy do trafienia. Ciosy w inne części ciała niż omawiane bąble nie zadają przeciwnikowi żadnych obrażeń.

Po spadnięciu na dół nadal skup się na pęcherzach pokrywających ciało bossa.

Druga faza walki jest bardzo podobna. Ułatwieniem jest tutaj brak pomniejszych przeciwników, a utrudnieniem ręką, która wystrzeli z korpusu drzewca. Ataki pozostają te same, jednakże dodatkowo uważaj na nową kończynę, która może Cię złapać, gdy zbyt długo pozostaniesz w jej otoczeniu. Kontynuuj taktykę atakowania w wystające pęcherze, które znajdziesz z tyłu korpusu oraz na kończynach. Obiegaj bossa nie blokując na nim kamery, co znacznie powinno ułatwić Ci poruszanie się i atakowanie czułych punktów. Poruszaj się blisko przeciwnika uciekając głównie, gdy podniesie on swój korpus bądź gwałtownie odwróci się w Twoją stronę (zaraz po tym będzie próbował chwycić Cię ręką). Zniszczenie wszystkich pęcherzy jest jedynym sposobem na zakończenie walki - gdy Ci się to uda przeciwnik zginie.

Nagroda: **Dusza zepsutego drzewa**, **Piec transpozycyjny** (pozwala na tworzenie broni z dusz pokonanych bossów, daj go **Ludlethowi** w **Kapliczce Zjednoczenia**), 8000 dusz

Lokalizacja: Osada Nieumarłych

Kryształowy Mędrzec

Boss atakuje głównie magicznie, więc w pierwszej kolejności warto zaopatrzyć się w ubiór zapewniający solidną ochronę przed tego typu atakami.

Przed walką zaopatrz się w odpowiednią zbroję, która da Ci jak największą obronę na ataki magiczne. Idealny będzie **Zestaw Czarodzieja**, który możesz znaleźć w tej lokacji. Zabierz także ze sobą sporo **Noży do rzucania**, gdyż mogą one ułatwić eliminację kopii, jakie przywołuje **Kryształowy Mędrzec**. Wreszcie, jeśli nie masz nic przeciwko małej pomocy, wezwij **Eygona**.

Miejsce do przywołania znajduje się za jedną z kolumn w korytarzu z dwoma magami i kilkoma innymi przeciwnikami (screen, pamiętaj o użyciu **Żaru**). Warto przed wezwaniem oczyścić to miejsce i na spokojnie przywołać sojusznika. Jest on naprawdę nieocenioną pomocą w tym starciu.

Jeden z groźniejszych ataków - pamiętaj, że działa on niczym pocisk samonaprowadzający.

Będąc uzbrojonym po zęby od razu po wejściu na arenę zwróć uwagę na ataki bossa. Przede wszystkim będzie on posyłał w Twoją stronę kryształ sunący po ziemi lub lecący w powietrzu. Groźniejszy jest ten drugi, gdyż podąża on za Twoją postacią do momentu trafienia lub rozbicia się o ścianę. Z tego względu łatwo możesz przeczekać ten atak za jednym z filarów. Uważaj również, gdy boss zgromadzi nad swoją głową fioletowe kule - wystrzeliwuje je on za chwilę w Twoją stronę. Ostatni atak zostanie aktywowany, gdy zbyt długo pozostaniesz bez ruchu znajdując się blisko bossa - użyje on dwóch-trzech następujących po sobie ataków fizycznych. Nie daj mu ich wyprowadzić ciągle atakując, gdy już zbliżysz się do **Kryształowego Mędrca**.

Kule nad głową Kryształowego Mędrca oznaczają przygotowanie do ataku.

W przypadku pierwszej fazy walki sprawa jest raczej prosta. Unikaj ataków bossa chowając się za kolumną i podbiegaj w chwili przerwy. Najlepiej nie blokuj kamery na przeciwniku, co pozwoli Ci na łatwiejsze biegnięcie zygzakiem i unikanie ataków. Gdy dobiegniesz do przeciwnika wyprowadź pełną sekwencję ciosów. Powinno zablokować to jego uderzenia i zadać odpowiednią ilość obrażeń, aby boss na chwilę zniknął. Poczekaj wtedy na środku areny i powtórz ten

sam manewr po pojawieniu się **Kryształowego Mędrca** w innym miejscu.

Pamiętaj, że kopie bossa, choć nie są w ogóle wytrzymałe, to zadają tak samo duże obrażenia.

W ten sposób powinieneś stosunkowo szybko uszczuplić pasek życia bossa o połowę. Dopiero wtedy rozpocznie się prawdziwa przeprawa - **Kryształowy Mędrzec** zduplikuje się kilkukrotnie. Uważaj, gdyż jego podobizny mogą atakować bardzo podobnymi atakami, zadając duże obrażenia. Zwróć uwagę na to, że po pojawieniu się masz chwilę na wykonanie ataku, nim dana kopia przygotuje swój kryształowy pocisk - wykorzystaj to, gdyż wystarczy dowolne uderzenia, aby przeciwnik zniknął. Z tego względu warto mieć ze sobą zapas wspomnianych **Noży do rzucania**. Zaraz po pojawieniu się wrogów uderz najbliższego, a następnie schowaj się za jednym z filarów. Przeciwnicy nie są za bardzo ruchliwi, co pozwoli Ci na delikatne wychylanie się i rzucanie nożem w wybranego przeciwnika (zablokuj na nim kamerę). Gdy wszyscy znikną biegnij prosto do bossa i wyprowadź pełną sekwencję. Ten znowu zniknie, aby ponownie pojawić się ze swoimi kopiami. Zastosuj ten sam manewr z osłoną i rzucanymi nożami, aby ostatecznie rozprawić się z przeciwnikiem.

Jeżeli masz problemy z pokonaniem przeciwnika nie wahaj się i wezwij wsparcie.

Sprawa może się ułatwić, gdy boss (ten prawdziwy) zmaterializuje się blisko Ciebie. Wtedy powinieneś w pierwszej kolejności zaatakować właśnie jego, gdyż gdy schowa się on pod ziemię pozostałe kopie również znikną na moment. Prawdziwego bossa rozpoznasz po jego atakach - przyjmują one kolor fioletowy, a nie błękitny, jak w przypadku jego kopii. Jeżeli do walki wezwałeś **Eygona** sprawa będzie naturalnie dużo łatwiejsza, gdyż pomoże Ci on zarówno w niszczeniu kopii, jak i zmniejszaniu paska zdrowia prawdziwego **Kryształowego Mędrca**.

Nagroda: **Dusza Kryształowego Mędrca**, 8000 dusz

Lokalizacja: Ofiarna Droga

Biskupi Głębin

Zaraz po wejściu na arenę zwróć uwagę, że tylko jeden biskup świeci czerwoną poświatą.

Uwaga: Przed walką warto zaopatrzyć się w zbroję, która daje największą ochronę przed klątwą. Jej przetrwanie jest bardzo trudne, jeżeli pasek zdąży się zapełnić. Klątwę możesz zredukować poprzez szybkie zabicie bossa lub skorzystanie z **Kamienia oczyszczenia**. Te możesz z kolei zakupić u **Yurii** w **Kapliczce Zjednoczenia**, ale tylko jeśli wcześniej 5 razy skorzystałeś z usługi **Yoela** (**Yoel** wtedy zginie, a **Yuria** pojawi się na jego miejscu) i nie zaleczyłeś u **Strażniczki Ognia** **Mrocznej pieczęci**. Dodatkowo, jeżeli wcześniej udałeś się do **Twierdzy Farrona** i znalazłeś odpowiednie prochy popychające do przodu quest **Sirris** będziesz mógł wezwać ją do tej walki (zaraz przed przekroczeniem mgły, z lewej strony).

Obiegaj przeciwników, a w przypadku łatwego dostępu do "czerwonego" biskupa od razu podbiegaj i zabijaj go.

Sama walka to w pierwszej fazie walka z grupą standardowych przeciwników. Największą trudnością będzie tłok, jaki robią przeciwnicy, przez co czasami ciężko jest dotrzeć do tego "prawdziwego". Boss otrzymuje obrażenia tylko wtedy, jeśli zabijesz świecącego się na czerwono biskupa. Po jego śmierci czerwona aura przeskakuje na kolejnego wroga, który staje się Twoim następnym celem.

W drugiej fazie walki pojawi się arcybiskup, stanowiący Twój główny cel już do końca potyczki.

Aby sprawnie eliminować przeciwników większość z nich po prostu omijaj. Grupa porusza się powoli, dzięki czemu możesz biegać wokół biskupów, celem wyłowienia tego "świecącego". Gdy tylko zauważysz do niego dojście podbiegaj sprintem i błyskawicznie atakuj, od razu go zabijając. Przyda się tutaj broń o dużym zasięgu, która pozwoli na zadawanie obrażeń całej grupie przeciwników.

Uwaga: Nie kłopocz się z zabijaniem każdego przeciwnika z osobna. Będą się oni odradzać w nieskończoność. Z tego powodu skupiaj się tylko na świecących biskupach - okrążaj grupę, podbiegaj i atakuj. Jeżeli walczysz głównie przy użyciu magii przydadzą się zaklęcia pozwalające na zabicie jak największej liczby przeciwników jednocześnie, aby nieco przerzedzić szeregi i ułatwić namierzenie tego konkretnego biskupa.

Nie przyglądaj się rzucanej klątwie, zamiast tego agresywnie atakuj aż do wyczerpania energii.

W drugiej fazie walki (ok. 50% paska życia bossa) pojawi się prawdziwy "arcybiskup". Od tego momentu jest on Twoim głównym celem, a czas działa na Twoją niekorzyść. Razem z nowym przeciwnikiem pojawi się grupa silniejszych biskupów (niebieskie szaty), którzy będą znacznie agresywniejsi. Sam arcybiskup jednak nie będzie się za Tobą uganiał i zajmie się czarowaniem mgły oraz rzucaniem na Ciebie klątwy. Tutaj z pomocą przychodzi odpowiednia zbroja oraz **Kamienie oczyszczenia**. Jeżeli pasek zostanie załadowany w ok. 50% lepiej skorzystaj z tego przedmiotu, gdyż klątwa niemal na pewno zabije Cię na miejscu, gdy dojdzie do końca. Z mgły będą również wylatywać czarne kule, zadające obrażenia.

Jak sobie z tym wszystkim poradzić? Cóż, musisz być szybki i agresywny. Od razu po pojawieniu się arcybiskupa atakuj głównie jego, przerywając mu rytuał. Jeżeli wyczerpią Ci się **Kamienie oczyszczenia** nie masz już za dużo do stracenia - od razu wpadnij między wrogów i siecz tyle, ile możesz. Przeciwnik nie posiada potężnych ataków fizycznych, a jego wytrzymałość na uderzenia również nie jest duża. Powinieneś dążyć do jak najszybszego zakończenia walki, skupiając się na arcybiskupie, aby klątwa nie

zapełniła paska. Im dłużej będziesz zwlekał, tym większe ryzyko na otrzymanie potężnych obrażeń lub nawet natychmiastowego zgonu.

Nagroda: **Dusza Biskupów Głębin**, **Mała lalka**, 14 000 dusz

Lokalizacja: Katedra Głębin

Stróże Otchłani

Uwaga: Jeżeli podążałeś questem **Sirris** i oddałeś **Opiekunce kapliczki** znalezione w tej lokacji **Popioły marzyciela** mogłeś ponownie porozmawiać z **Sirris** w **Kapliczce Zjednoczenia**. Jeśli to zrobiłeś przed wejściem znajdziesz znak pozwalający na jej przywołanie. Na schodach prowadzących na arenę znajdziesz także znak pozwalający na przywołanie **Gottharda Czarnorękiego**. Gdy to zrobisz otrzymasz przy okazji **gest Na mój miecz**.

Uwaga 2: Po pokonaniu **Stróżów Otchłani Yoel** zginie, niezależnie od tego, czy skorzystałeś z jego usług. Jeśli chcesz, aby na jego miejscu pojawiła się **Yuria** nie zabijaj bossa do czasu użycia pomocy **Yoela** 5 razy. Ponadto także **Orbeck** opuści **Kapliczkę Zjednoczenia** po walce, chyba że dasz mu przed nią przynajmniej jeden czarodziejski zwój.

Gdzie trzech się biję, tam czwarty korzysta - pomagaj swojemu tymczasowemu sojusznikowi.

Stróże Otchłani to tak naprawdę jeden boss, któremu w pierwszej fazie walki towarzysz podobny do niego rycerz. Z tego względu powinieneś potraktować tego przeciwnika jak wszystkich innych jemu

podobnych rycerzy - uważaj na serię ciosów oraz pchnięcia, szczególnie podczas leczenia (duży zasięg bossa). Tarcza może Ci posłużyć do zablokowania większości ciosów, zwróć jednak uwagę na pasek energii. W drugiej fazie walki skup się bardziej na unikach, chyba że posiadasz tarczę z dużą odpornością na ogień.

Jeżeli masz problemy z walką z dwoma rycerzami naraz poczekaj na odrodzenie się trzeciego, który pomoże Ci w walce.

W pierwszej fazie początkowo odrodzi się tylko boss. Walcz z nim według wspomnianej taktyki, do czasu, aż do walki dołączy drugi rycerz. Uderzenia w niego nie liczą się (nie obniżają paska zdrowia bossa), jednakże sam rycerz potrafi uderzyć tak samo mocno, jak boss. Z tego powodu w tej fazie walki łatwiej jest sobie przez chwilę odpuścić i biegać z dala od przeciwników, czekając na dogodniejszy moment.

Rycerz z czerwonymi oczami skutecznie odciąga wrogów od Ciebie. Wykorzystaj ten czas, atakując drugiego z przeciwników.

Ten nadarzy się już po krótkiej chwili - do walki włączy się trzeci rycerz, ze świecącymi na czerwono oczami. Nie atakuj go, gdyż jest on Twoim sojusznikiem i zaatakuje jednego z przeciwnych rycerzy. Jest to doskonały moment, gdyż przeciwnicy (przynajmniej jeden) skupią się na Twoim tymczasowym przyjacielu. Ponadto będzie ona zadawał obrażenia bossowi. Nie przyglądaj się wiec bezczynnie tylko atakuj najbliższego rycerza, a najlepiej bossa, aby nie przeciągać walki zbyt długo. Jeżeli zabijesz wcześniej drugiego rycerza będziecie mogli we dwójkę atakować bossa, uważaj tylko, aby nie trafić przypadkowo swojego sojusznika. W razie śmierci rycerza z czerwonymi oczami kontynuuj walkę w standardowy sposób lub, w przypadku trudności, biegaj wokół areny i czekaj na jego kolejne odrodzenie.

Ataki bossa w drugiej fazie nie ulegają większej zmianie, dodatkowym utrudnieniem są obrażenia od ognia.

Gdy pokonasz już bossa rozpocznie się druga część walki, z pełnym paskiem zdrowia nowego przeciwnika. Tak naprawdę zachowuje się on niemalże identycznie, do jego wachlarzu ciosów dołączają głównie te związane z ogniem - zostawienie śladu na ziemi, czy opadające płomienie podczas wykonywania pchnięć mieczem. Ponadto uciekać będzie Ci teraz znacznie trudniej, gdyż nowy **Strażnik Otchłani** ma jeszcze większy zasięg i jednym susem może przebiec sporą część areny.

Przyzwanie kogoś przed walką znacząco ją ułatwi, gdy boss skupi się na Twoim sojuszniku.

Najlepszy moment na kontratak nadarza się po wykonaniu przewrotu w tył zaraz po serii ciosów bossa lub też wykonania uniku do przodu, w momencie, gdy przeciwnik szarżuje. Powinieneś wtedy znaleźć się odpowiednio za jego plecami. Jeżeli walczysz postacią magiczną sprawa powinna być nieco prostsza, gdyż boss podatny jest na tego typu ataki (wyłączając piromancję). Jeszcze łatwiej będzie, jeżeli wezwałeś przed walką kogoś do pomocy - poczekaj, aż przeciwnik zainteresuje się Twoim towarzyszem, a Ty w tym czasie bezlitośnie okładaj go po plecach. Całą walkę w tej fazie można sprowadzić do wykonywania odpowiednich uników oraz opcjonalnego blokowania tarczą.

Nagroda: Popioły Władcy, **Dusza wilczej krwi**, 15 000 dusz

Lokalizacja: Twierdza Farrona

Wielki Władca Wolnir

Po wejściu do sali dotknij kielicha. Zostaniesz przeniesiony w całkowitą ciemność, a jedynym świecącym przed Tobą punktem będzie leżący na ziemi przedmiot. Szybko go zabierz (**Piromancje strażnika grobów**), gdyż zaraz po tym rozpocznie się walka. **Wielki Władca Wolnir** jest wrażliwy na bronie zadające "poświęcone" obrażenia, więc posiadanie jednej z nich będzie bardzo korzystne. Z drugiej strony pokonanie bossa jest szybsze, gdy zniszczysz trzy znajdujące się na jego rękach bransolety - do tego z kolei będzie najlepsza zwykła broń, o maksymalnych obrażeniach fizycznych.

Uwaga: Zabicie bossa jest możliwe bez niszczenia bransolet, ataki w dłonie także zadają obrażenia. Jeżeli jednak chcesz zakończyć walkę jak najszybciej warto atakować w bransolety - ich zniszczenie zadaje **Wolnirowi** bardzo duże obrażenia, a zniszczenie wszystkich prowadzi do natychmiastowo wygranej walki.

Przed kościotrupami uciekaj, w nadziei, że boss szybko wykona zamach ręką i zabije własnych sługusów.

Podczas walki **Wolnir** będzie wzywał do pomocy pomniejszych przeciwników (szkielety). Co ciekawe ich liczba zwiększa się wraz z niszczeniem kolejnych bransolet, przez co musisz działać szybko, jeżeli nie chcesz zostać otoczony. Ponadto do walki mogą wkroczyć nieco silniejsi wrogowie, gdy zbyt długo pozostawisz **Wolnira** z ostatnią bransoletą. Na szczęście nie musisz za bardzo przejmować się kościotrupami, gdyż ataki bossa w większości zabijają od razu Twoich przeciwników. W przypadku problemów po prostu poczekaj na jeden zamach, który oczyści arenę.

Boss czasami unosi swoje dłonie uniemożliwiając atak, dlatego, gdy są na ziemi nie wstrzymuj się zbyt długo z atakiem.

Z innych ataków uważaj na mgłę, która zadaje ciągłe obrażenia. Co jakiś czas będzie się pojawiała wokół bossa; **Wolnir** także potrafi ją wypluwać. Co ważniejsze przez całą walkę nie zbliżaj się zbytnio do żeber przeciwnika, gdyż tam mgła unosi się cały czas, bardzo szybko uszczuplając pasek życia. Z drugiej strony nie oddalaj się od bossa za bardzo. Powoduje to, że będzie on do Ciebie doskakiwał, a gdy zrobi to kilka kolejnych razy zostaniesz zablokowany pomiędzy bossem, a murem. Utrudni to wykonywanie uników i unikanie trującej mgły. Najlepiej będzie pozostać lekko przed bossem, aby w razie czego móc wykonać unik, a gdy ten położy ręce na ziemi - zaatakować bransolety.

Zniszcz wszystkie trzy bransoletki, aby zakończyć walkę niezależnie od ilości zdrowia bossa.

Wspomniane złote bransolety powinny być Twoim głównym celem. Najpierw zacznij od tej pojedynczej - prawa ręka bossa rzadziej znajduje się na ziemi, przez co łatwiej będzie Ci ją zniszczyć podczas pierwszej fazy walki. Dwie znajdujące się obok siebie są nieco łatwiejsze do zniszczenia, gdyż tą rękę boss częściej trzyma na ziemi. Ponadto posiadając broń o dużym zasięgu prawdopodobnie będziesz niszczył dwie bransolety naraz, co znacząco przyspieszy walkę. Uważaj na momenty, gdy **Wolnir** nie trzyma żadnej ręki na ziemi - wyczaruje on wtedy zwykle wielki miecz, którym zadaje spore obrażenia obszarowe po wbiciu go w ziemię. Niemniej jednak fizyczne ataki (wspomniany miecz oraz uderzenie łapą) mogą z powodzeniem być blokowane przez dobrą tarczę.

Atak fizyczny może być zablokowany przy pomocy dobrej tarczy.

Podsumowując: najszybszym sposobem na pokonanie bossa jest zniszczenie jego bransolet. Uciekaj przed trującymi oparami i nie zbliżaj się pod żebra bossa, gdzie owe opary unoszą się przez całą walkę. Ataki fizyczne z powodzeniem możesz zablokować, natomiast kościotrupami raczej się nie przejmuj - bardzo często boss zabija je sam.

Nagroda: **Dusza Władcy Wolnira**, 22 000 dusz

Lokalizacja: Carthuskie Katakumby

Stary Król Demonów

Demon używa głównie ataków związanych z ogniem, więc najbardziej przydatne będzie wyposażenie zapewniające solidną ochronę przed tym żywiołem. Ponadto przydadzą się także **Czerwone pigułki z robaka**, aby zwiększyć ten efekt. Boss jest ponadto podatny na ataki związane z mrozem, więc takie efekty lub zaklęcia będą najkorzystniejsze.

Uderzenie maczugą ma bardzo duży zasięg - zbliż się do bossa lub oddal na sporą odległość.

Stary Król Demonów uderza wolno, jednakże ataki te są bardzo potężne. Przede wszystkim postaraj się cały czas obiegać przeciwnika i atakować w jego ogon - ataki wykonywane tą częścią ciała są najrzadsze. Będąc w okolicy nóg musisz uważać przede wszystkim na podskok demona, po którym wystrzeliwuje spod siebie płomienie - gdy tylko zobaczysz, ze boss się unosi od razu odbiegnij na bezpieczną odległość. Ponadto niebezpieczne są także szybkie odsunięcia się do tyłu i wyczarowanie kuli ognia. Boss będzie chciał Cię mieć przed sobą, więc na tego typu odsunięcie się musisz reagować natychmiastowym unikiem. Maczuga to równie potężne narzędzie - przeciwnik najpierw będzie ją toczył po ziemi, aby w chwilę potem

mocno przygnieść gracza. Nawet jeżeli nie unikniesz pierwszego uderzenia natychmiast (nie czekaj, aż postać wstanie sama) wykonaj unik, gdyż przygniecenie jest jeszcze potężniejsze.

Ataki obszarowe to najsilniejsza broń przeciwnika.

Z dystansu musisz uważać na wypuszczanie płomieni oraz lawę, która może zacząć się poruszać wokół stojącego bossa. Ponadto w drugiej części walki (ok. 50% życia) boss podpali się i dołączy do swojego repertuaru jeszcze bardziej zabójcze ciosy. Uważaj na wytwarzane fale ognia (uderzenia maczugą w ziemię poprzedzają ten atak) oraz, jeszcze groźniejszy, deszcz pocisków (boss stoi przez chwilę nieruchomo). Pamiętaj, że arena jest duża i możesz przez chwilę schować się za skałami, aby uniknąć tych obszarowych ataków.

Atakowanie od tyłu, w ogon, to najszybszy sposób do zabicia bossa.

W przypadku walki postacią posługującą się głównie bronią białą musisz uzbroić się w cierpliwość. Boss ma ustalony sposób na atak, gdzie zwykle po jednym, dwóch ciosach łatwych do uniknięcia następuje atak obszarowy bądź szybkie cofnięcie się i wypuszczenie kuli ognia, także ciężkie do zablokowania. Z tego względu powinieneś oddalać się po dwóch, trzech ciosach - pozwoli to na zadawanie obrażeń przy jednoczesnym unikaniu najpotężniejszych ciosów. Jeżeli walczysz na dystans możesz przez większość walki uciekać przed przeciwnikiem i atakować w dogodnym momencie - boss nie będzie wtedy w stanie zrobić Ci większej krzywdy.

Uwaga: W trakcie walki uważaj pod sam koniec - gdy pasek zdrowia bossa zbliży się do końca stanie się on przez chwilę "ogłuszony". Koniecznie podbiegnij do niego i jak najszybciej zakończ walkę, zapobiegając tym samym wywołaniu zabójczego ataku obszarowego.

Do walki możesz wezwać dwóch pomocników jednocześnie.

Jeżeli masz trudność z pokonaniem przeciwnika pamiętaj o możliwości wezwania wsparcia lub wrócenia tutaj później (boss jest opcjonalny). Gdy już zdecydujesz się na walkę uderzaj dwa - trzy razy i szybko wycofuj się poza zasięg ataku obszarowego.

Nagroda: Dusza Starego Króla Demonów, 20 000 dusz

Lokalizacja: Niegasnące Jezioro

Pontyfik Sulyvahn

W chwilę po wejściu na arenę boss szybko przesunie się w Twoją stronę - wykonaj unik i przygotuj się na ciągłe ich wykonywanie. Walka ta jest prawdziwym sprawdzianem umiejętności wykonywania uników w odpowiednim czasie. Część ciosów **Pontyfika** jest oczywiście możliwa do zablokowania, jednakże boss wykonuje kilka szybko następujących po sobie uderzeń, przez co jego główny atak powoduje błyskawiczne przełamanie obrony. Kilka uników jest w tym wypadku znacznie skuteczniejsze. Przyda się więc możliwie najlżejsza zbroja oraz **Pierścień fyllodii** przyśpieszający regenerację energii.

Dwa miecze i dwa różne typy obrażeń - ogień i mrok.

Boss w pierwszej części walki będzie atakował na zmianę dwoma swoimi mieczami, cały czasy wykonując obroty składające się na 5-6 uderzeniowe combo. Mimo wszystko staraj się pozostawać całkiem blisko i wykonywać uniki na boki lub w stronę przeciwnika, aby znaleźć się za plecami. Ponadto dobrze sprawdza się także obieganie bossa i obchodzenie go od boku. W tej fazie uważaj ponadto na rzadkie, ale zadające olbrzymie obrażenia pchnięcie. Wykorzystaj ten

atak do szybkiej kontry, gdy przeciwnik przez chwilę "zbiera się" po tym uderzeniu.

Obiegając przeciwnika masz szansę na zadanie jednego, dwóch ciosów, po czym powinieneś od razu odskoczyć.

Gdy pasek zdrowia bossa spadnie do połowy uklęknie on na chwilę (odsuń się, aby uniknąć obrażeń lub zaryzykuj zdrowiem, aby zadać bossowi kilka ciosów), a zaraz potem z jego pleców wyrosną czarne skrzydła. Od tego momentu do repertuaru ataków dołączy wystrzeliwanie pocisku z jednego miecza oraz atakowanie z góry i wbijanie w ziemię za pomocą drugiego. Boss szybko przywoła też swojego upiora, który będzie trzymał się blisko prawdziwego **Pontyfika**. Zwróć uwagę na wykonywane ciosy - najpierw atakuje demon, a zaraz potem prawdziwy boss. Musisz więc być gotowy na unikanie dwóch ciosów, jednego po drugim. Daje to jednak możliwość przewidzenia jak zaatakuje boss i przygotowania kontry.

Obaj przeciwnicy wykonują te same sekwencje ciosów, jeden robi to z małym opóźnieniem.

Warto zająć się fantomem **Pontyfika**, gdyż walka z dwoma naraz może być dużo cięższa. Na szczęście atakując jednego najprawdopodobniej zadasz też obrażenia drugiemu, ze względu na bliską odległość przeciwników. Gdy duch zniknie **Pontyfik** wróci do normalnych ataków, a gdy walka będzie się przeciągać znowu wezwie swoją podobiznę - szybko wtedy podbiegnij, gdyż jest to doskonała okazja do ataku. Jeżeli posiadasz możliwość ataków obszarowych (np. zaklęcia) celuj w pierwszej kolejności w ducha, który jest raczej mało odporny na ataki magiczne.

Gdy Pontyfik przywołuje swojego ducha masz kilka chwil na zaatakowanie.

Uwaga: W przypadku sporych problemów z unikaniem ciosów **Pontyfika** być może będziesz wolał nie zabijać jego ducha w trakcie drugiej fazy walki. Boss jest wtedy mniej agresywny, skupiając się głównie na potężnych atakach, które co prawda zadają większe obrażenia, ale mogą być łatwiejsze do uniknięcia od standardowej serii ciosów i pchnięć. W przypadku dalszych problemów z walką rozważ wezwanie NPC do pomocy - przed wejściem na arenę znajdziesz przynajmniej 2 znaki, dodatkowo wezwanie **Lodowej zjawy Londoru** będzie możliwe, gdy podążałeś questem **Yurii** (**Anri** została zabita przez zabójcę). Otrzymasz od tej postaci **gest Ukłon pojedynkowy** zaraz po wezwaniu.

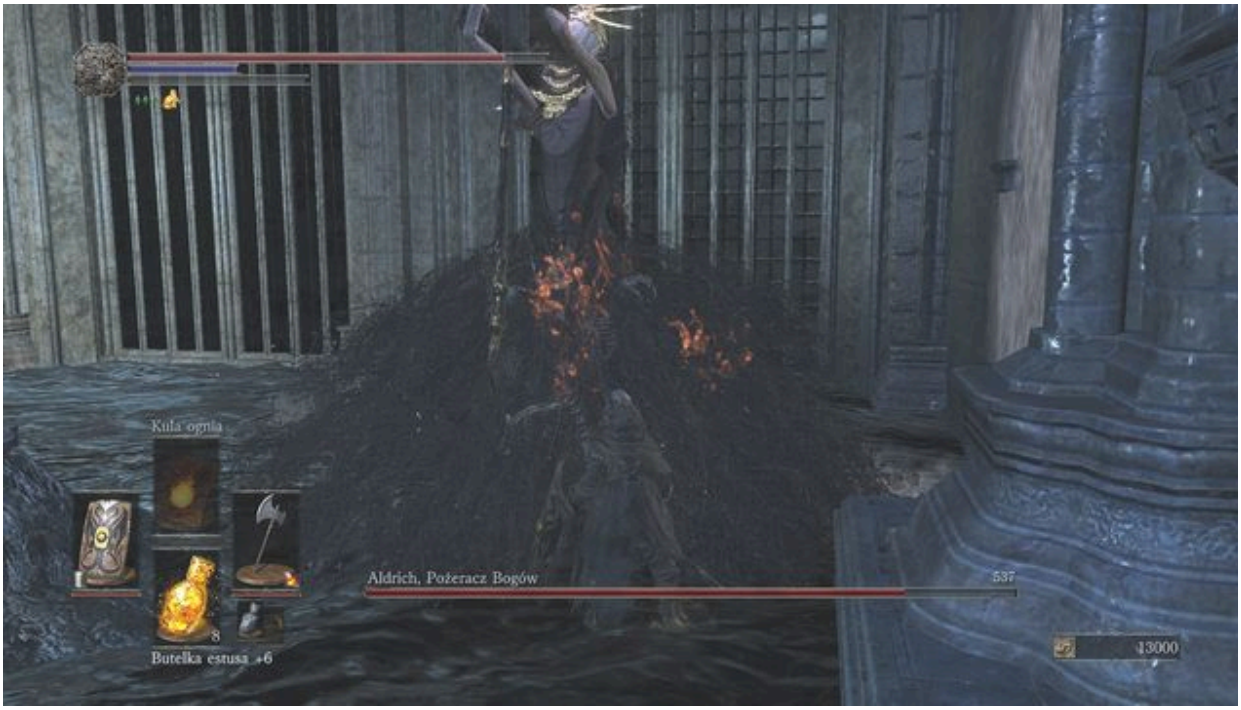
Nagroda: **Dusza Pontyfika Sulyvahna**, 21 000 dusz

Lokalizacja: Irithyll w Mroźnej Dolinie

Aldrich, Pożeracz Bogów

Uwaga: Jeżeli podążałeś questem **Anri** w taki sposób, że przeżyła ona do tego momentu (zabiłeś Londorskiego asasyna w **Kościele Yorshki**) możesz przenieść się do jej świata i pomóc jej w pokonaniu **Aldricha** w jej świecie.

Aldrich zadaje obrażenia magiczne, z tego też względu najlepsza będzie zbroja zapewniająca dobrą ochronę przed magią. Przeciwnik atakuje głównie na dystans, natomiast ciosy fizyczne, zadawane kosą, wyprowadza tylko, gdy gracz znajdzie się blisko. Boss jako mag jest wrażliwy na wszelkie ataki fizyczne, dobry efekt dają również obrażenia "święte".



Ataki fizyczne boss będzie wykonywał wtedy, gdy znajdziesz się blisko.

Aldrich będzie co pewien czas zmieniał swoje położenie, zapadając się pod ziemię i wracając na arenę w innym miejscu (uważaj, gdyż wokół niego wytwarza się wtedy fioletowa mgła, gdy pozostaniesz za blisko otrzymasz obrażenia). Zwróć również uwagę na kolumny, które są dobrą osłoną przed atakami magicznymi, ale tylko do momentu, w którym jakaś będzie jeszcze stała (boss niszczy je w trakcie walki).

Kolumny pozwalają chronić się przed pociskami oraz strzałami, przynajmniej do czasu.

Podczas walki szczególnie niebezpieczne są dwa ataki magiczne, które mogą Cię bardzo szybko zabić. Jednym z nich jest deszcz strzał, który przywołuje boss. Koniecznie odsuń się jak najdalej, gdy widzisz przygotowywanie tego zaklęcia (**Aldrich** powoli napina swój łuk) i zacznij biec w przeciwnym kierunku, ciągle sprintując. Deszcz jest niebezpieczny, gdyż po otrzymaniu obrażeń zostaniesz na chwilę przystopowany, przez co dosięgnie Cię reszta strzał. Sprawa jest dużo łatwiejsza, jeżeli kolumny są jeszcze całe - wtedy wystarczy schować się za jedną z nich.

Drugim atakiem są wypuszczane dwie kule, pędzące po ziemi w Twoją stronę. Atak ten zwykle następuje w połączniu z deszczem strzał, dlatego pamiętaj o unikach, bieganiu sprintem i zygzakiem, aby być jak najtrudniejszym do trafienia. Uważaj na wspomniane magiczne kule, gdyż po uniknięciu jednej w Twoją stronę zaraz zostanie wystrzelona kolejna.

Atakuj głównie w ogon przeciwnika, jest on łatwiejszym celem.

W drugiej fazie walki boss stanie się jeszcze silniejszy. Do jego ataków dołączy podwójne uderzenie kosą (uważaj, gdyż jego obrót jest praktycznie niemożliwy do zablokowania - jedno uderzenie następuje niemal jednocześnie z drugim). Dodatkowo boss zacznie wyczarowywać więcej małych magicznych kul, które mogłeś częściowo lekceważyć w pierwszej fazie walki, ze względu na małe obrażenia. Teraz tego nie rób - kul będzie bardzo dużo, a po zniknięciu **Aldricha** i ponownym pojawieniu się wszystkie zostaną natychmiast skierowane w Twoją stronę. Możesz ich z powodzeniem unikać biegnąc w stronę bossa, wyprzedzając w ten sposób lecące w Twoim kierunku pociski.

Druga część walki przebiega podobnie, Aldrich jednak chętniej będzie zostawał w jednym miejscu.

Podczas tej walki powinieneś cały czas pozostawać za bossem, dzięki czemu unikniesz jego ataków kosą i będziesz mógł zadawać spore obrażenia w ciągnący się po ziemi ogon. Uważaj, gdy boss znika (otrzymasz obrażenia, jeżeli pozostaniesz w ciemnym kręgu) oraz od razu gdy się pojawia (zwykle przywołując deszcz strzał i atakując magicznymi kulami, toczącymi się po ziemi). Dopóki to możliwe chowaj się za kolumnami. Dobrą pozycję do ataku będziesz miał, gdy boss wykona uderzenie kosą o ziemię (przez chwilę "zbiera się" po tym ataku, pozostawiając cały tył otwarty na Twoje uderzenia) oraz w chwilę po ominięciu małych pocisków (wykorzystuj cios z wyskoku, aby od razu uderzyć bossa w ostatniej fazie biegu). Trudnością w tej walce nie jest samo zabicie bossa, ale przetrwanie jego ataków i unikanie ich przez wystarczająco długi czas.

Nagroda: **Popioły Władcy**, **Dusza Aldricha**, 40 000 dusz

Lokalizacja: Anor Londo

Yhorm Gigant

Broń, która ułatwia starcie, leży przy tronie giganta.

Uwaga: Jeżeli podążałeś do tej pory questem **Siegwarda**, ratując go i rozmawiając z nim w każdym możliwym miejscu, pojawi się on razem z Tobą na arenie (nie ma znaku przywołania, **Siegward** automatycznie dołączy do walki). Walka staje się wtedy znacznie łatwiejsza, gdyż cebulowy rycerz posiada broń zadającą spore obrażenia **Yhormowi**.

Yhorm Gigant jest... gigantem, więc walka z nim, mimo jego imponujących rozmiarów, przebiega podobnie jak walka z innymi olbrzymami. Przez większość czasu musisz więc plątać się pod jego nogami i atakować kostki, unikając jego zamachów i uderzeń maczetą. Przyda się tutaj w miarę lekka zbroja, gdyż ciosy są tak potężne, że tylko dobrze wykonany unik uchroni Cię przed obrażeniami. **Yhorm** wykazuje ponadto dodatkową słabość na ataki związane z błyskawicami.

Walcz z Yhormem, jak z innymi gigantami.

Boss stosuje szereg potężnych uderzeń, które są w stanie burzyć znajdujące się na arenie kolumny, więc chowanie się za nimi nie uchroni przed obrażeniami. Głowa i ręce bossa są nieco wrażliwsze niż kostki, jednakże dużo trudniejsze do trafienia bez ryzykowania obrażeń. Nie uciekaj od bossa na większy dystans, gdyż **Yhorm** potrafi szybko się przemieścić, a zasięg jego broni powoduje, że może dosięgnąć Cię niemal przez połowę areny. Jedną z taktyk w tej walce jest bieganie pomiędzy nogami bossa i atakowanie jego kostek. Sposób ten jest długotrwały i uciążliwy, gdyż **Yhorm** wykazuje dużą odporność na tego typu ataki.

Wykorzystaj Władcę burzy i jego specjalną zdolność do ataku.

Lepszym sposobem, dedykowanym tej właśnie walce, jest wykorzystanie specjalnej broni - **Władcy burzy**. Jedną z nich posiada **Siegward** i będzie jej używał podczas walki z **Yhormem**. Aby zdobyć drugą na początku walki szybko omiń bossa i podbiegnij do jego tronu - broń leży na ziemi. Po zdobyciu tego oręża Twoja taktyka nieco się zmieni - **Władca burz** posiada specjalną umiejętność broni, która pozwala na zadanie bossowi potężnych obrażeń (wystarczy nawet 5-7 trafień, aby go pokonać). Trudność polega jednak na czasie, jaki jest potrzebny, aby umiejętność przygotować - musisz zrezygnować z tarczy i trzymać broń oburącz, a następnie przejść do odpowiedniej postawy i poczekać, aż końcówka broni zacznie się świecić. Oznacza to, że atak został przygotowany. Nie musisz go od razu używać, broń będzie się świecić przez chwilę, pozwalając Ci na wykonanie uniku i zaatakowanie w odpowiedniej chwili. Upewnij się tylko, że **Yhorm** nie jest za daleko i że trafisz go specjalnym atakiem - białym pionowym wirem. Po takim trafieniu **Yhorm** aż przykucnie z wrażenia, dając Ci krótką chwilę na przygotowanie kolejnego ataku. W ten sposób możesz go pokonać znacznie szybciej, pamiętaj tylko u unikaniu, szykowaniu ataku i wypuszczaniu go w odpowiednim momencie.

Druga faza walki to w większości te same ataki, Yhorm zyskuje jednak na sile.

W drugiej fazie walki **Yhorm** będzie dalej atakował według znanego wzoru. Nowością jest zadawanie dodatkowych obrażeń od ognia. Jeżeli walczysz ramię w ramię z **Siegwardem** lub innym graczem ataku, gdy uwaga bossa jest skupiona na Twoim sojuszniku. Wykonywanie wiru za pomocą **Władcy burz** to najskuteczniejszy sposób na pokonanie przeciwnika. Jeżeli jednak masz trudność w przygotowaniu ataku (najlepiej robić to w chwilę po tym, gdy boss uderzy o ziemię swoją maczetą, stojąc za jego plecami) plątaj się w standardowy sposób pomiędzy nogami. Zadawane obrażenia będą znacznie mniejsze, jednakże łatwiej będzie Ci uniknąć ataków. Z powodzeniem możesz również połączyć te taktyki, uderzając specjalnym wirem w najdogodniejszych momentach.

Uwaga: Jeżeli zostawisz **Siegwarda** samemu sobie może on zginąć podczas walki. W przypadku powtórki nie odrodzi się, znajdziesz natomiast w tym miejscu jego pełną zbroję, tarczę oraz kolejnego **Władcę burz**.

Nagroda: **Popioły Władcy**, **Dusza Yhorma Giganta**, 25 000 dusz

Lokalizacja: Zbeszczeszczona Stolica

Tancerka z Mroźnej Doliny

Walka z **Tancerką** rozpoczyna się automatycznie, gdy pokonasz trzech Władców Popiołów i zostaniesz przeniesiony do katedry. Porozmawiaj z **Emmą** i zabierz od niej **Misę ślubów**, a następnie podejdź do figury za ołtarzem, aby aktywować cutscenkę.

Tancerka jest mało odporna na ciemną energię, dlatego też zaklęcia związane z tym efektem będą przeciwko niej bardzo użyteczne. Ponadto możesz też spróbować zadać **Tancerce** negatywny efekt krwawienia, przy użyciu odpowiedniej broni lub zaklęcia (np. **Podgryzanie Dorris**). Jeśli chodzi o obronę przyda się zbroja chroniąca przed ogniem oraz czarną energią (w drugiej fazie walki).

Przeciwnik potrafi niepozornie poruszać się wokół gracza, agresywnie atakując w niespodziewanym momencie.

Tancerka jest niepozornym przeciwnikiem, który niby porusza się powoli, jednakże potrafi bardzo szybko wyprowadzić potężne uderzenia mieczem. Z tego powodu staraj się cały czas chodzić wokół niej, aby w przypadku ataku móc wykonać unik i wylądować za jej plecami, co otworzy Ci drogę do własnych ataków. W pierwszej fazie

walki jest to znacznie łatwiejsze, gdyż **Tancerka** nie jest za bardzo agresywna (daje to duże pole do popisu magom, którzy z powodzeniem mogą trzymać ją na dystans, chowając się i biegając między kolumnami).

Uważaj głównie na jeden atak, który może Cię sporo kosztować - złapanie. Gdy zbyt długo będziesz pozostawał przed **Tancerkę** może ona spróbować chwycić Cię swoją prawą dłonią, a następnie nadziać prosto na miecz. Atak ten zadaje kolosalne obrażenia (prawdopodobnie będzie to przynajmniej połowa Twojego paska zdrowia), przez co wystrzegaj się go jak tylko możesz (pozostawaj z tyłu i odsuwaj się natychmiast, gdy boss podniesie swoją dłoń).

Atakuj głównie od tyłu, obchodząc Tancerkę.

W drugiej części (ok. połowa paska życia **Tancerki**) przywoła ona dla siebie drugi miecz, a jej ataki staną się jeszcze szybsze i bardziej zabójcze (wirowanie z dwoma mieczami). W tej fazie walki podejście do niej może być znacznie trudniejsze - wykorzystaj kolumny, które zapewnią Ci osłonę i staraj się atakować maksymalnie dwoma uderzeniami, po skończonym ataku **Tancerki**. Ponadto musisz koniecznie uciekać przed jednym zabójczym atakiem - serią ciosów, prawdziwym "tańcem" z dwoma mieczami. Uniknięcie czy

zablokowanie wszystkich uderzeń jest niemożliwe, po prostu, gdy tylko zobaczysz, że **Tancerka** unosi swoje bronie nad głowę uciekaj na drugi koniec sali, aby schować się i przeczekać ten atak. Jako mag uważaj podczas trzymania dystansu, gdyż w tej fazie **Tancerka** może pokonać spory dystans wykonując skok, połączony z atakiem obszarowym.

Sekwencyjne zamachy w drugiej fazie walki są niemożliwe do zablokowania lub uniknięcia w całości - uciekaj i chowaj się za kolumnami.

Walka w większości polega na unikaniu ciosów bossa i szukaniu okazji do ataku pomiędzy jej własnymi combosami. Jako mag możesz spróbować zadać **Tancerce** duże obrażenia, wykorzystując do tego czary związane z ciemną energię lub zaaplikować krwawienie. W przypadku walki wręcz możliwe jest również chowanie się za kolumnami, aby przeczekać najgorsze ataki. Jeżeli nie chcesz się narażać możesz w ten sposób spróbować prowadzić całą walkę, wychylając się w odpowiednim momencie i wyczekując na przerwę pomiędzy atakami **Tancerki**.

Uwaga: Walka z tym bossem może również zostać aktywowana dużo wcześniej, niż po zabiciu trzech Władców Popiołów. Aby to zrobić przy pierwszym spotkaniu z **Emmą** porozmawiaj z nią, a następnie zabij. Podejdź z misą do ołtarza, a cutscenka zostanie załączona w ten sam

sposób. Pokonanie **Tancerki** na tak wczesnym etapie będzie jednak znacznie trudniejsze. Możesz jednak wykorzystać do tego NPC-ów przyzywanych na walkę z **Vordtem** (ich znaki przywołania są właśnie przed wejściem na arenę z **Vordtem**, jednakże możesz ich przyzwać i wrócić z nimi do **Tancerki**. Jeżeli tak zrobisz nie będą dostępni później do przywołania po raz drugi).

Nagroda: **Dusza tancerki**, 45 000 dusz

Lokalizacja: Wysoka Ściana Lothric (pojawia się po zabiciu trzech Władców Popiołów, zostaniesz tutaj przeniesiony automatycznie).

Oceiros, Zatracony Król

Atak obszarowy, nie pozostawaj w jego zasięgu, gdyż w przeciwnym wypadku szybko zaczniesz tracić zdrowie.

Podczas pierwszej fazy walki z **Oceirosem** musisz uważać przede wszystkim na ataki zadawane przez trzymaną w prawej ręce broń. Będzie on próbował zadawać ciosy z powietrza, wylatując w górę i miażdżąc gracza oraz normalne uderzenia, które w przypadku braku uniku mogą szybko zniwelować Twoje zdrowie. Niemniej jednak, jak na ataki fizyczne przystało, można je ze sporym powodzeniem blokować lub też unikać. Powinieneś starać się wykonywać przewroty do przodu, pod brzuchem przeciwnika, co umożliwi Ci atakowanie w nogi. Jedyne na co musisz zwracać szczególną uwagę to atak obszarowy, gdy teren wokół bossa pokrywa się mgłą. Koniecznie oddal się wtedy od niego lub zostań za jego plecami, aby po chwili móc doskoczyć i atakować. Jeżeli pozostaniesz na terenie ataku szybko zaczniesz tracić punkty życia.

Po nieudanej szarży masz możliwość zaatakowania w tył bossa.

W drugiej fazie walki (ok. 60% zdrowia bossa) zmieni się on nieco, porzucając broń i przechodząc do poruszania się na czterech kończynach. Boss w tej fazie jest bardziej agresywny, a jego najczęstszym atakiem jest wykonywanie szarży w stronę gracza. Jeżeli oddalisz się zbytnio **Oceiros** wzbije się w powietrze, próbując trafić Cię gradem kryształów. Lepiej jest pozostać w bliskim kontakcie z bossem, gdyż jego szarże są często nietrafione i pozwolą na atakowanie w tylną część ciała przeciwnika. Ponadto mając bossa przed sobą możesz z łatwością wykonywać uniki i nurkować pod jego brzuchem. Uważaj tylko wtedy na ataki ogonem i szybką zmianę pozycji.

Gdy uda Ci się utrzymywać przeciwnika pod ścianą, przy odrobinie szczęścia będzie wykonywał szarże prosto w nią.

Podczas całej walki staraj się znaleźć pod lub też za plecami **Oceirosa**. Jest to łatwiejsze w drugiej części, gdy boss wykonuje szaleńcze szarże, często mijające Cię o spory kawałek. Dzięki odpowiedniemu unikowi możesz szybko doskoczyć do bossa i atakować go od tyłu, a gdy odwróci się w Twoją stronę wykonaj unik, żeby znaleźć się pod bossem. Jeżeli uda Ci się zaklinować bossa w rogu sali chociaż na moment istnieje spora szansa, że będzie szarżował w ścianę, dając Ci sporo czasu do ataku. Jako mag staraj się trzymać na dystans, uważając przy tym na ataki z powietrza, samemu rzucając zaklęcia związane z obrażeniami od błyskawic, gdyż na te boss jest najbardziej podatny.

Do tej walki możesz przyzwać na pomoc **Hawkwooda**, jego znak przywołania znajdziesz na placu z dwoma rycerzami, przed wejściem na arenę.

Nagroda: Dusza Zatraconego Oceirosa, 58 000 dusz

Lokalizacja: Ogród Zatraconego Króla

Czempion Gundyr

Przy pierwszym podejściu możesz zaatakować, nim boss podniesie swoją włócznię.

Czempion Gundyr to lekko zmodyfikowana wersja bossa z pierwszego etapu. Walczy on w obu fazach swoją włócznią, przez co musisz uważać na spory zasięg tej broni. W połączeniu z szybkością bossa uniki wykonuj zawsze na boki, gdyż **Czempion Gundyr** może z łatwością dosięgnąć Cię ze sporej odległości. Jako obrona przed walką przyda się zbroja zapewniająca najlepszą ochronę przed atakami fizycznymi. Warto również skorzystać z tarczy, gdyż w przypadku dobrego rodzaju można z powodzeniem blokować większość ciosów, przyjmując niewielkie obrażenia.

Ataki od tyłu to najlepszy sposób na pokonanie bossa...

W pierwszej fazie walki boss walczy niemalże identycznie jak ten znany z **Cmentarza Popiołu**. Uważaj na szybkie zamachy oraz ciosy, łączone zazwyczaj w potrójne combo. Po uniku będziesz miał chwilę na atak. Najgroźniejsze są pchnięcia w przód, które mogą Cię łatwo dosięgnąć ze sporej odległości. Jeżeli otrzymasz dwa takie uderzenie Twoja postać najprawdopodobniej zostanie przewrócona, a **Czempion** wykorzysta moment podskakując do góry z zamiarem wbicia Cię w ziemię. Uważaj na tą kombinację, gdyż jest ona zabójcza. Inny atak, wyprowadzany gdy stoisz zbyt długo przed bossem, to zwykły chwyt. Obrażenia po nim są jednak niezwykle duże, dlatego też uważaj, gdy boss będzie próbował złapać Cię wolną ręką.

... choć musisz ciągle uważać, aby nie zostać przewróconym przez kopnięcie.

Druga faza walki rozpocznie się, gdy uszczuplisz pasek życia bossa o połowę. Jego oczy zaświecą się na czerwono, a ataki staną się częstsze i agresywniejsze. Niemniej jednak taktyka nie powinna się diametralnie zmienić, uważaj na jeden dodatkowy atak, jakim jest podrzucenie za pomocą włóczni (jeżeli stoisz kawałek od bossa, szybko skróci on w ten sposób dystans). Gdy upadniesz pamiętaj o uniku, aby boss nie wbił Cię w ziemię (uniki wykonuj na boki, gdyż cofnięcie się przed spadającym **Czempionem** może nie wystarczać).

Czempion sygnalizuje swoje ataki, np. przez trzymanie broni z boku, przygotowując uderzenie od góry.

Taktyką w tej walce jest wykonywanie umiarkowanych uników na boki, co można połączyć z używaniem tarczy. Ciosy **Czempiona** mogą być sparowane, jeżeli wykonasz blok w idealnym momencie (potrzebna jest tarcza z umiejętnością ***Odparcie*** i użycie tej umiejętności). Staraj się pozostawać za plecami **Czempiona**, choć musisz tutaj uważać na jego kopnięcie, jakim ciągle będzie chciał Cię obdarzyć. W przypadku postaci używającej czarów warto posługiwać się tymi, które zadają obrażenia związane z błyskawicami. Dla odwrócenia uwagi bossa od Ciebie warto przywołać **Mistrza miecza**, jeżeli pokonałeś go w **Kapliczce Zjednoczenia**. Nie polegaj jednak na nim zbyt długo, gdyż ten sojusznik nie może przyjąć zbyt wielu obrażeń.

Nagroda: **Dusza Czempiona Gundyra**, 45 000 dusz, **Glewia czarnego rycerza** (możesz ją podnieść na arenie, z prawej strony od wejścia)

Lokalizacja: Zapomniane Groby

Zbroja zabójcy smoków

Ten boss jest typem przeciwnika, który używa głównie ataków fizycznych, przy czym dodatkowo przyda się ochrona przed błyskawicami, gdyż tym efektem **Zbroja** wzmacnia swój oręż. Dodatkowo w drugiej fazie walki będziesz musiał uważać na pociski, które będą spadać na arenę. Wystrzeliwane one są nie przez samego bossa, a przez jego "mentora", który unosi się obok na moście. Z tego względu musisz wtedy podzielić uwagę na unikanie ataków **Zbroi** oraz, w miarę możliwości, spoglądanie na boki i chronienie się przed pociskami. Do walki przyda się broń, która może spowodować efekt odmrożenia, gdyż na ten rodzaj ataku **Zbroja** jest najbardziej wrażliwa.

Uderzenia mają duży zasięg, uniki wykonuj głównie na boki.

Zbroja walczy przez całą walkę za pomocą topora oraz tarczy. Warto zaznaczyć, iż tarcza może być znacznie groźniejsza niż główna broń przeciwnika. Ciosy toporem są raczej standardowe, na główny atak składa się tutaj combo złożone z dwóch zamachów oraz trzeciego uderzenia znad głowy, które może wbić Cię w ziemię. Ponadto **Zbroja** używa swojej tarczy bardzo często, zwykle skracając dystans i pchając

nią gracza, co powoduje przełamanie obrony (zaraz po tym następuje atak). Ciosy przeciwnika można blokować w umiarkowanym zakresie, niemniej potrzebna jest do tego naprawdę dobra tarcza. Lepiej skupić się na unikach i szukać swojej szansy po wykonaniu rzez bossa combo, gdy chwilowo możesz do niego doskoczyć i zaatakować w plecy.

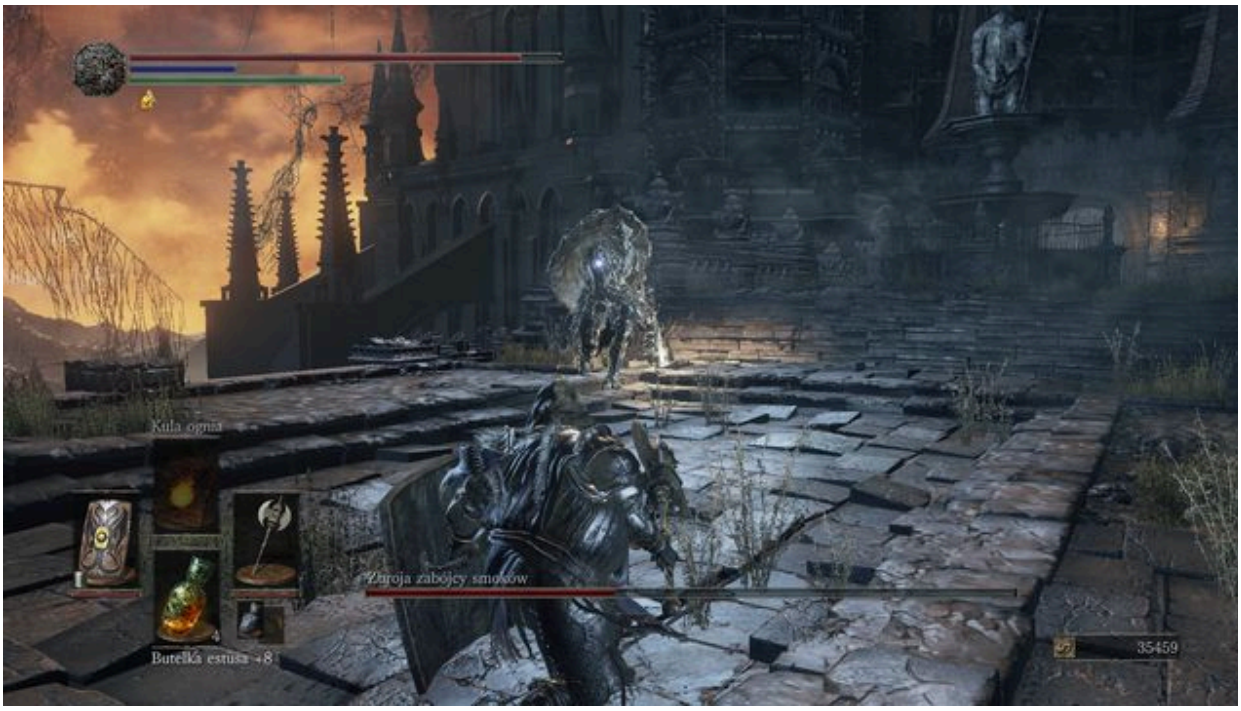
Ataki z wyskoku są zadawane i tarczą, i toporem.

Najgroźniejsze ataki to te, które **Zbroja** zadaje z wyskoku, gdyż mogą Cię one szybko powalić, powodując wystawienie na kolejne uderzenia. Z tego względu, gdy widzisz, że przeciwnik podskakuje, koniecznie wykonaj unik, najlepiej na bok, gdyż boss ma duży zasięg broni. Ponadto w obu fazach walki uważaj, gdy **Zbroja** uniesie swój topór do góry, zaraz po tym uderzając nim o ziemię przy akompaniamencie błyskawic. Koniecznie schowaj się za bossem, aby uniknąć obrażeń i przy okazji wyprowadzić kilka wlanych ciosów. Jeżeli uda Ci się ogłuszyć bossa kilkoma mocnymi atakami może on na chwilę przyklęknąć, będąc podatnym na ciosy. Nie daj się jednak zwieść i nie podchodź od frontu, gdyż **Zbroja** przed podniesieniem się atakuje swoim toporem znad głowy.

Wystrzegaj się tego ataku i obiegaj przeciwnika, aby móc go zaatakować zaraz po nim.

W drugiej fazie walki na arenę zaczną od czasu do czasu spadać pociski. Swoją uwagę nadal jednak skupiaj na zbroi, gdyż jeżeli pozostaniesz wystarczająco mobilny (nie stój w jednym miejscu zbyt długo) powinieneś spokojnie owe pociski omijać. **Zbroja** natomiast zacznie używać umiejętności swojej broni. Bądź czujny, gdy zarzuci tarczę na plecy. Oznacza to, że boss szykuje się do szybkiej szarży bądź potężnego zamachu. Koniecznie zejdź mu z drogi.

Podczas walki staraj się wykonywać uniki, blok zostawiając na krytyczne sytuacje. Nie stój zbyt długo w jednym miejscu i uważaj bardziej na tarczę **Zbroi**, niż na jego topór. Unikaj ataków specjalnych, które kierowane są dokładnie na wprost, przed bossa. Wykorzystaj to zachodząc go w tym czasie od tyłu lub boku, aby zadać konkretne obrażenia. Jeżeli możesz postaraj się walczyć za pomocą broni lub zaklęć, które zadają obrażenia związane z mrozem, gdyż to na nie boss jest wrażliwy. Samemu zaopatrz się w dobrą zbroję, zapewniającą ochronę przed atakami fizycznymi oraz błyskawicami.



W drugiej fazie walki boss będzie często szarżował, aby skrócić dystans.

W przypadku problemów z pokonaniem bossa nie zapomnij o wsparciu, jakie możesz wezwać. Znak przywołania **Eygona** znajdziesz w małym, ciemnym budynku z prawej strony schodów, natomiast znak **Sirris** (jeżeli podążałeś jej questem) ulokowany jest tuż przed schodami prowadzącymi na arenę.

Nagroda: **Dusza zbroi zabójcy smoków**, 48 000 dusz

Lokalizacja: Zamek Lothric

Lothric i Lorian

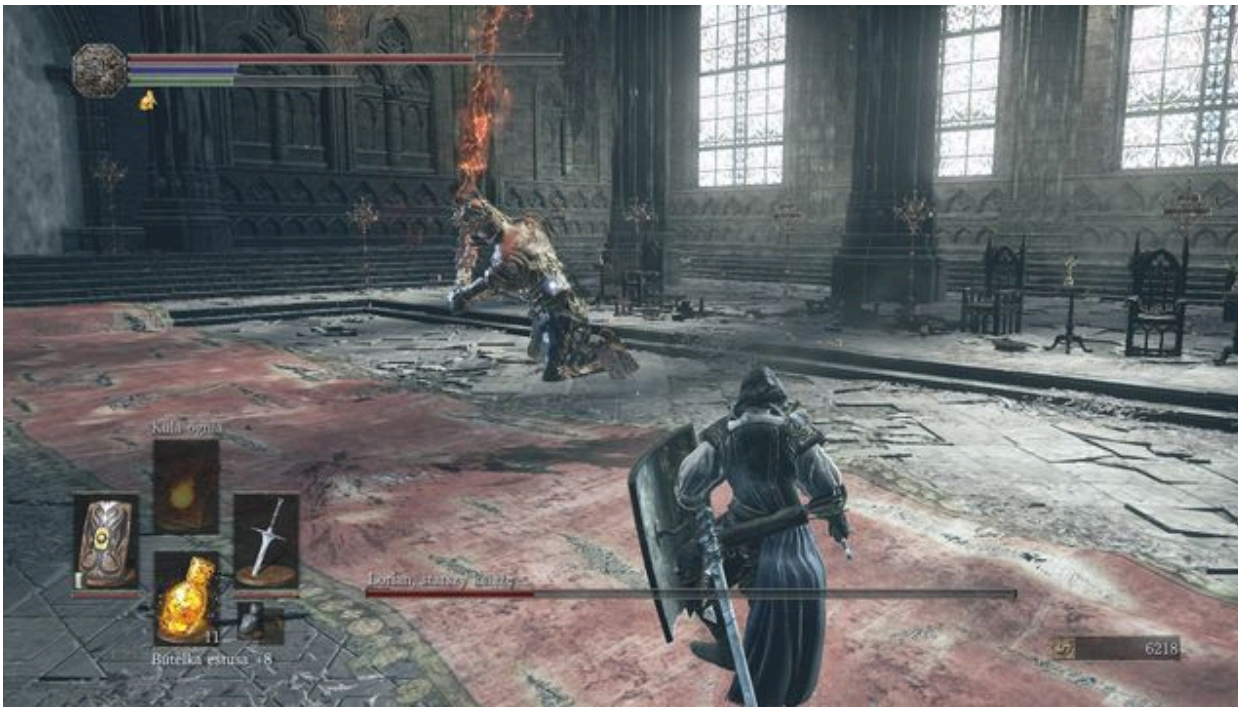
W pierwszej części tej walki będziesz walczył tylko z jednym bratem, **Lorianem**. Jest on podatny na ataki związane z zamrożeniem, świetną bronią przeciwko niemu będzie np. **Irythyllski Rapier**, który mogłeś zdobyć w **Zamku Lothric**. Zadaje on szybkie obrażenia, dodatkowo powodując odmrożenie. W połączeniu z **Prawym okiem pontyfika**, które zwiększa obrażenia w trakcie trwania ataku każda taka seria może bardzo osłabiać **Loriana** tak długo, jak długo będziesz w stanie unikać jego ataków.

Będąc blisko Loriana uważaj na jego kolejne zamachy oraz częstą zmianę pozycji.

Starszy brat atakuje głównie wykonując zamachy, czasami będzie próbował uderzyć Cię z nad głowy (wstanie wtedy na chwilę), co jest bardzo niebezpiecznym atakiem obszarowym - upewnij się, że odpowiednio wcześniej uskoczyłeś na bok. Ponadto sam **Lorian** będzie często się teleportował zmieniając pozycję. Z tego względu musisz być ostrożny i cały czas uważać, aby posiadać odpowiednią wytrzymałość pozwalającą na unik, czy blok. Przeciwnik znika i szybko pojawia się w innym miejscu, od razu atakując, dlatego musisz być czujny. Jeżeli **Lorian** zniknie i nie pojawi się blisko Ciebie

poszukaj go kawałek dalej - będzie zapewne przygotowywał wspomniany atak obszarowy.

W tej części staraj się zadawać 2-3 ciosy przed tym, jak **Lorian** zniknie, aby zatrzymać nieco energii na jego powrót i umożliwić sobie wykonanie uniku. Atakując w okolice głowy masz szansę na chwilowe ogłuszenie przeciwnika - podejdź wtedy szybko do niego, aby móc wykonać druzgocący atak.



Pozycja, w której Starszy książę przygotowuje się do wypuszczenia płomieni. Odsuń się na bezpieczną odległość.

Druga część walki objawi się po pokonaniu **Loriana** - jego brat **Lothric** ożywi bossa, ponadto dosiądzie go, zostając na jego plecach. Ataki samego Loriana nie zmieniają się, jednakże będziesz musiał teraz pokonać dwóch bossów, każdego z własnym paskiem zdrowia. Główny ciężar walki pozostaje ten sam i dotyczy unikania ciosów **Loriana**. Utrudnieniem będą natomiast czary, które może przywoływać **Lothric** - jeden zadający spore obrażenia pocisk bądź kilka mniejszych, zostawionych w jednym miejscu areny i uaktywniających się po teleportacji **Loriana**. Jesteś wtedy narażony na atak fizyczny oraz magiczny, najlepiej będzie czmychnąć gdzieś na drugi koniec lub schować się za jednym z filarów. Zasadniczo nadal powinieneś skupiać się na **Lorianie**, jeżeli jednak chcesz zakończyć

walkę niezbędne jest pokonanie **Lothrica** - z tego względu staraj się częściej atakować w plecy, gdyż tylko tak zadajesz obrażenia młodszemu księciu.

Lothric dodatkowo będzie utrudniał walkę poprzez magiczne ataki.

Gdy pokonasz **Loriana** po raz drugi **Lothric** spadnie z jego pleców i uklęknie obok. Jest to idealny moment, w którym powinieneś jak najszybciej do niego doskoczyć i zaatakować wszystkim, co akurat masz pod ręką. Jeżeli uda Ci się zabić młodszego księcia w tym momencie walka dobiegnie końca. W przeciwnym wypadku **Lorian** znowu powstanie z **Lothriciem** na plecach, mając jednak mniej punktów życia. Mimo wszystko walka będzie kontynuowana do następnego zabicia **Loriana**, gdzie **Lothric** znów będzie próbował go ożywić. Sekwencja będzie się powtarzać w nieskończoność, dopóki w końcu podczas ożywiania nie zabijesz **Lothrica**.

Uwaga: Walkę możesz znacząco skrócić, jeżeli zabijesz **Lothrica** w dowolnym momencie, nie musisz nawet pokonać **Loriana** po raz drugi. W tym celu musisz skupić się głównie na atakowaniu w plecy **Loriana**, na których siedzi **Lothric**. W ten sposób możesz mu zadawać obrażenia przez cały czas trwania walki, która zakończy się w momencie zabicia **Lothrica**, niezależnie od stanu zdrowia **Loriana**.

Gdy zabijesz Loriana szybko atakuj Lothrica, który będzie chciał go ożywić.

Przed walką możesz wezwać do pomocy **Sirris** (jeżeli podążałeś jej questem) oraz **Orbecka** (gdy oddałeś mu wszystkie zwoje i wykupiłeś każdy czas, jego znak przywołania znajdziesz na zewnątrz, przed podwójnymi drzwiami prowadzącymi do bossa). W przypadku skorzystania z ich pomocy warto skupić się na **Lothricu**, gdy **Lorian** atakuje sojuszników, i dążyć do szybkiego zakończenia walki.

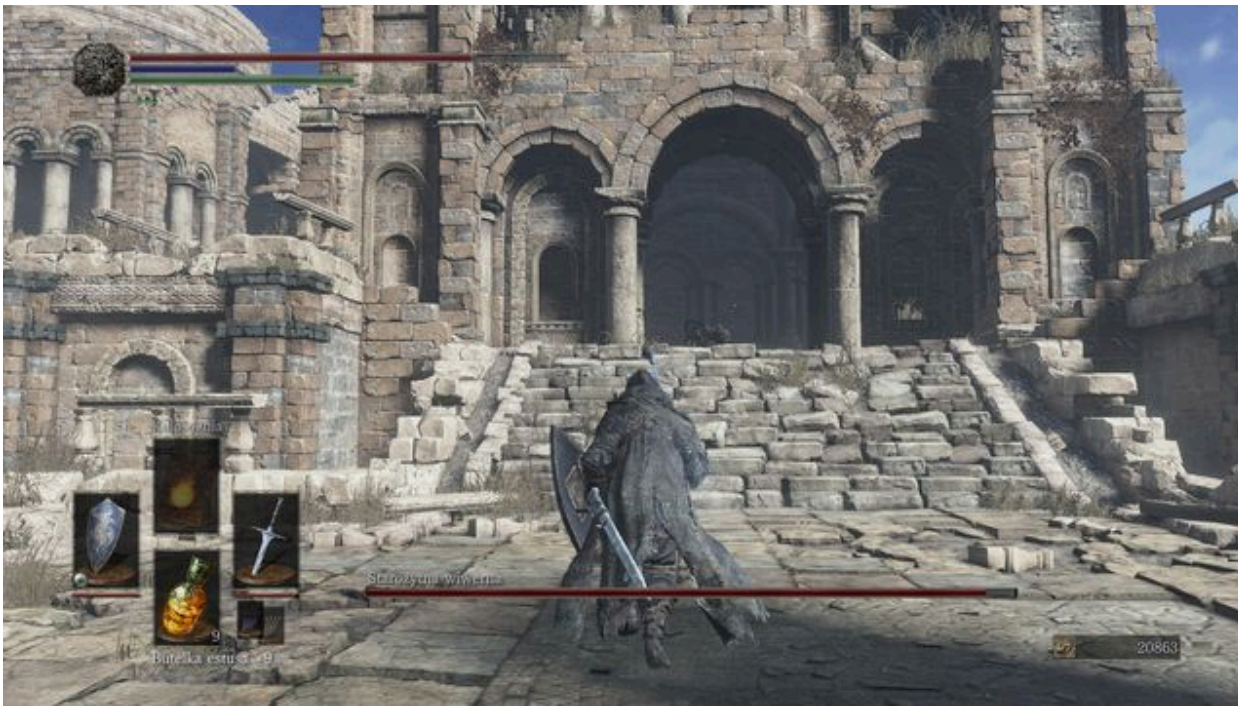
Nagroda: **Popioły Władcy**, **Dusza książąt bliźniaków**, 60 000 dusz

Lokalizacja: Wielkie Archiwa

Starożytna wiwerna

Jeżeli chcesz dłużej powalczyć z bossem pozostań na dole, atakując jego podbrzusze, ogon, stopy oraz w miarę możliwości - głowę.

Walka z tym bossem jest niekonwencjonalna, gdyż tak naprawdę **Starożytną wiwernę** można szybko i bezboleśnie zabić wykonując na nią zeskok z powietrza. Spowoduje to natychmiastową śmierć bossa, niezależnie od posiadanej broni. Jeżeli jednak nie chcesz ułatwiać sobie życia w ten sposób warto będzie zaopatrzyć się w broń, która pozwala na zadawanie obrażeń od błyskawic lub zimna, gdyż na te dwa współczynniki boss będzie bardziej wrażliwy. Wtedy pozostań w miejscu, w którym nadleciała **Wiwerna** i postaraj się poruszać cały czas tak, aby być pod jej brzuchem. Będziesz zadawał stosunkowo niewielkie obrażenia, powinieneś być jednak w miarę bezpieczny przed atakami (**Wiwerna** będzie próbowała głównie zgnieść Twojego bohatera). Z tej pozycji, jak również z miejsca, z którego można na **Wiwernę** zeskoczyć, łatwo jest zadawać obrażenia strzelając z łuku.



Najpierw biegnij do budynku z lewej strony od miejsca, w którym wylądował boss.

Jeżeli nie zdecydujesz się na długotrwałą walkę z bossem omiń go, gdy tylko pojawi się na arenie. Biegnij następnie do ruin z lewej strony. Po drodze szybko rozpraw się z wrogiem z tarczą, a następnie z dwoma kolejnymi. Kawałek dalej wejdź po schodach, uważając na następną parę wrogów, która zeskoczy Ci za plecami. Jeszcze wyżej znowu drogę zagrodzi Ci dwóch przeciwników. Znajdziesz się wtedy tuz przed mostem.

Następnie udaj się do góry, przejdź przez most i wyjdź po drabinie.

Poczekaj na moment, w którym **Wiwerna** nie będzie atakować (może ziać ogniem w tamtą stronę), a następnie przebiegnij most, zwracając uwagę na przeciwnika wystrzeliwującego pociski po drugiej stronie. Towarzyszy mu wróg z toporem, który może trochę napsuć krwi, - jeżeli oczyściłeś poprzednie miejsce ściągnij go za sobą przez most i pokonaj znajdując się poza zasięgiem ostrzału. W przypadku, gdy nie pokonałeś wrogów i depczą Ci oni po piętach po prostu omiń przeciwnika i tak samo zrób z kolejnym (stojącym przed mgłą), wbiegając od razu na drabinę.

Zeskakując na Wiwernę nie zapomnij o zaatakowaniu.

Przejdź kawałek dalej, chowając się za murem w przypadku, gdy **Wiwerna** zechce Cię podpalić, ziejąc ogniem w stronę platformy. Kawałek dalej zeskocz niżej i jeszcze raz niżej, na kamienny murek. Z tego miejsca nic już nie stoi Ci na przeszkodzie i możesz ostrzeliwać **Wiwerną** np. z łuku. Jeżeli jednak przyszedłeś wykonać "1 hit kill" poczekaj, aż boss przestanie atakować. Gdy jego głowa znajdzie się pod Tobą zeskocz w jej kierunku, wykonując w powietrzu uderzenie z wyskoku. Odpowiednio wykonane spowoduje natychmiastową śmierć bossa.

Pamiętaj, że nie wystarczy zeskoczyć - w powietrzu musisz zaatakować, aby aktywować zabójczy cios. W przeciwnym wypadku spadniesz na dół i zginiesz - wracając do tego miejsca możesz ominąć wszystkich przeciwników, jeżeli będziesz biegł odpowiednio szybko i nie zatrzymasz się ani na chwilę, w szczególności na moście. Po walce możesz wrócić na spokojnie do tego miejsca, aby zebrać wszystkie chwilowo ominięte przedmioty.

Nagroda: **Kamień smoczej głowy**, 70 000 dusz

Lokalizacja: Szczyt Arcysmoków

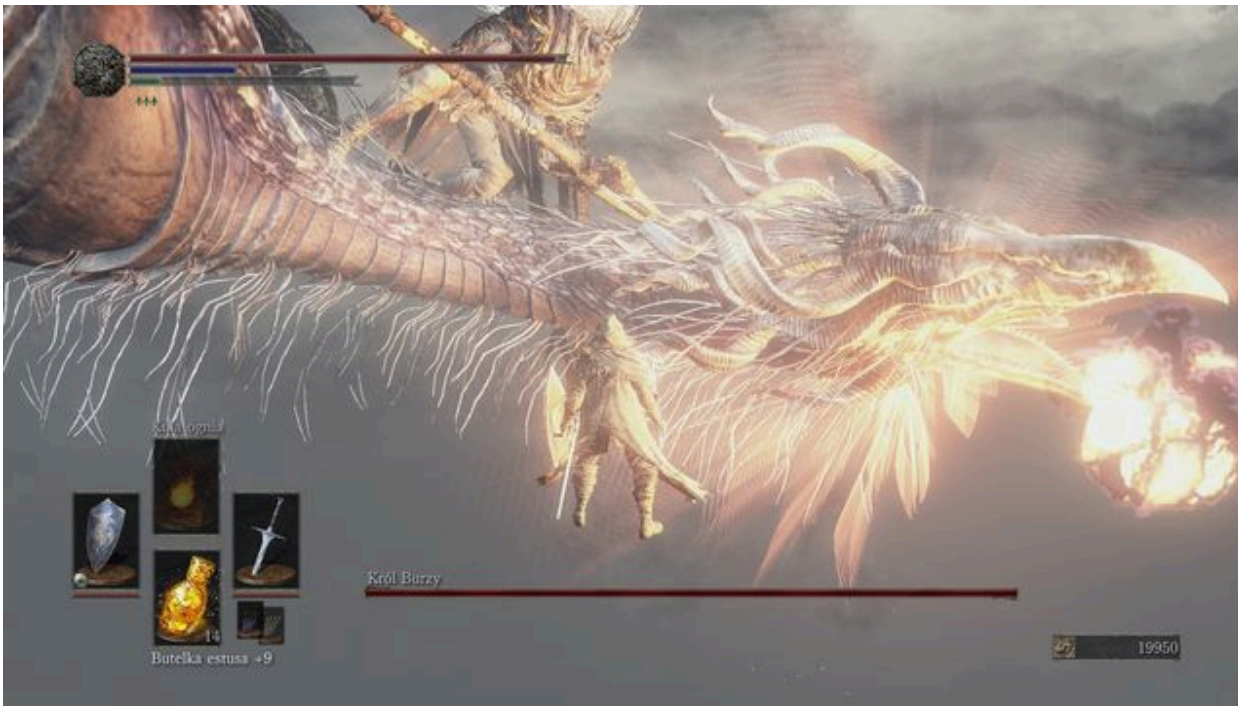
Bezimienny Król

Przed walką z tym bossem koniecznie zaopatrz się w dobrą tarczę, która może przydać się w sytuacji, gdy zawiodą Cię liczne uniki (boss jest bardzo agresywny i atakuje niemalże cały czas, część jego ataków może być jednak z powodzeniem zablokowana przy użyciu tarczy, wymaga to przy tym sporego zapasu energii). Ponadto przyda się dobra odporność przed błyskawicami, gdyż to tym typem ataku wspomaga się **Bezimienny Król**. Zadbaj także o odpowiednią ilość energii, pozbywając się niepotrzebnego ekwipunku, gdyż mobilność jest w tej walce niezbędna, aby móc z powodzeniem ją zakończyć. Wreszcie w pierwszej fazie walki może być Ci znacznie łatwiej trafić smoka, którego ujeżdża boss, jeżeli będziesz posiadał dużych rozmiarów broń.

Gdy boss zacznie ostrzeliwać Cię błyskawicami zablokuj na nim kamerę, aby ułatwić sobie wykonanie uniku w odpowiednim momencie.

Zaraz po wejściu na arenę boss przyleci na **Królu Burz,** który jest Twoim pierwszym celem. Generalnie smok będzie chodził po chmurach, jednakże, jeżeli oddalisz się od niego zbytnio chętnie wzbije się w powietrze od razu atakując ogromną kulą ognia, niemalże

niemożliwą do uniknięcia, a przy tym zadającą olbrzymie obrażenia. Z tego względu postaraj się nie oddalać od **Króla Burz**, mając go przez większą część tej fazy przed sobą. Gdy już wzbije się w powietrze spróbuj sprintem biec w stronę, w którą odwrócona jest jego głowa (czasem jest to niemożliwe, ze względu na problemy z namierzaniem przeciwnika i pracę kamery, dlatego też staraj się nie prowokować bossa do tego ataku, pozostając możliwie blisko i mając go przed sobą, co powinno zachęcić go do innych ataków). **Bezimienny Król** również będzie próbował Cię trafić, a jego ataki współgrają z poruszaniem się smoka - latając wokoło przygotuj się na lecące w Twoją stronę pioruny (wtedy dobrze jest zablokować kamerę na bossie, co ułatwi uniki) oraz atak nurkujący smoka, połączony z potężnym pchnięciem włócznią przez **Bezimiennego Króla**. Ten oraz wspomniany wcześniej atak ogniowy są najgroźniejsze.



Gdy smok zieje ogniem możesz stać z boku i atakować.

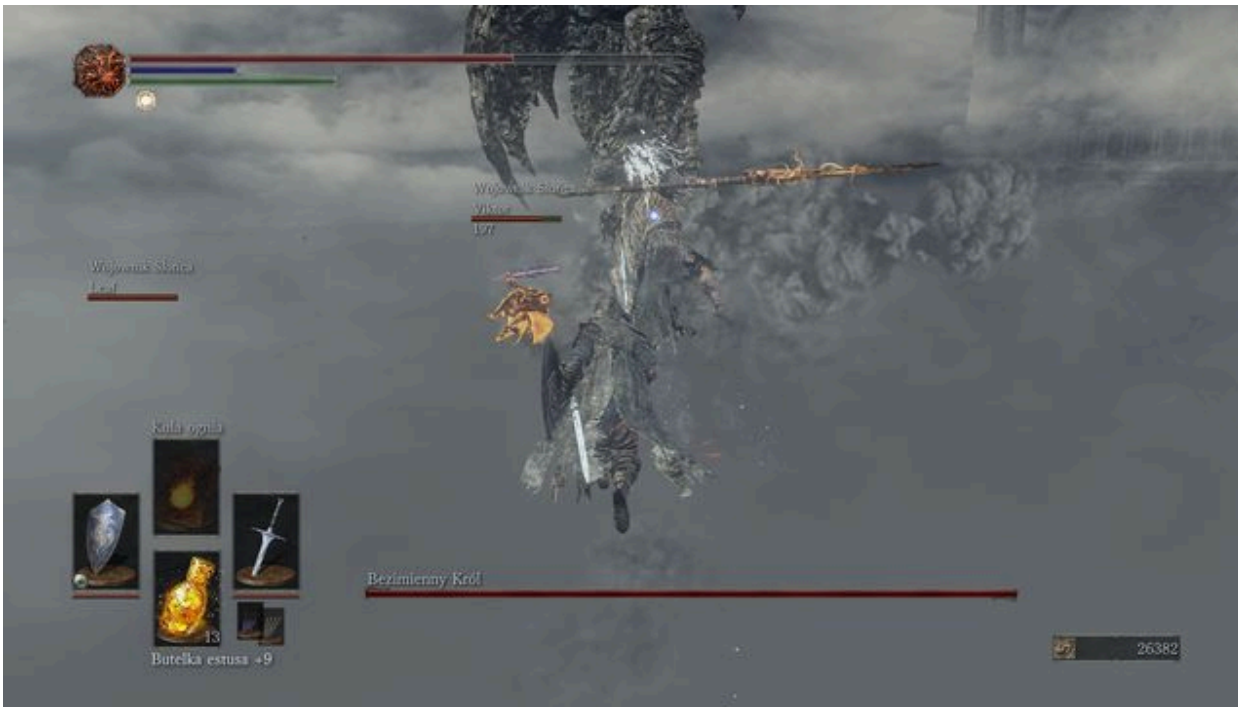
Swojej szansy musisz upatrywać w krótkich odstępach pomiędzy atakami, takimi jak pchnięcie włócznią przez **Bezimiennego Króla** bądź wypuszczenie ognia ("od prawej do lewej") przez smoka. Pochyla on wtedy swoją głowę, co pozwala na jej zaatakowanie (głowę lub szyję). Są to najbardziej wrażliwe części ciała, jednakże smok ma je zwykle nad ziemią i zniża się tylko przy atakach. Musisz więc cały czas

uważać i wykorzystywać każdy moment na atak w wrażliwą część ciała smoka. Uderzenia w stopy również zadają obrażenia i mogą być substytutem, jeżeli nie możesz trafić w głowę, jednakże na dłuższą metę taka taktyka się nie sprawdzi - obrażenia są niewielkie, a boss nie mając Cię przed sobą będzie wznosił się w powietrze, atakując obszarowo. Jeżeli natomiast uda Ci się wyprowadzić kilka szybkich uderzeń w głowę smoka istnieje szansa, że zostanie on ogłuszony - nie zwlekaj i od razu do niego dobiegnij, zadając specjalny cios kończący.

Gdy boss ładuje broń możesz go przez chwilę atakować, jednakże bądź gotowy na atak mający nastąpić już za chwilę.

Jeżeli myślałeś, że pokonanie smoka jest wystarczające, niestety myliłeś się - to dopiero pierwsza część walki. Prawdziwy **Bezimienny Król** rozpocznie drugą fazę, gdy zabijesz jego pupila. Jak wspomniano wcześniej podczas walki z nim przyda Ci się dobra tarcza, sporo energii oraz ochrona przed błyskawicami. **Bezimienny Król** wykonuje sporo standardowych ataków (zamachy), przy czym może także nabijać Cię na swoją broń (pchnięcie), a także wykonywać jedną szarżę po drugiej. Uważaj również na atak, w którym "ładuje" swoją broń (świeci się coraz mocniej) - jeżeli nie oddalisz się bądź nie wykonasz uniku w miejscu, w którym stoisz za chwilę pojawią się błyskawice wystrzelone do góry, mogące przy okazji przewrócić Twoją postać (wykonaj unik w ułamek sekundy po tym, gdy boss podniesie

do góry swoją broń i zauważysz błysk - w przeciwnym wypadku możesz zrobić to za wcześnie). Innym atakiem wymagającym szczególnej uwagi jest moment, w którym boss uniesie swoją broń nad głowę. Przyszykuj się wtedy na potężne uderzenie, przed którym musisz koniecznie wykonać dobry unik lub też cofnąć się na sporą odległość.



Wezwanie pomocników przed walką pozwoli na chwilę wytchnienia.

W drugiej fazie walki szukaj swojej okazji do ataku głównie po tym, gdy boss zada pchnięcie. Odpowiednie wykonanie uniku pozwoli Ci wtedy na szybkie zaatakowanie w jego plecy i uderzenie 2-3 razy. Skup się głównie na wykonywaniu uników i nie staraj się wyprowadzić zbyt dużo ataków w jednej chwili. Doskakuj, wykonuj unik, atakuj 1 - 2 i uważaj na kolejny nadchodzący atak. Boss może także wykonać w Twoją stronę szarżę z powietrza, upewnij się, że nadal masz zablokowaną na nim kamerę, aby nie uciekł z Twojego pola widzenia, trafiając Cię od tyłu. W trakcie tej walki musisz nastawić się na uniki, blokowanie ataków jest możliwe, ale wykonuj je tylko w ostateczności, gdyż szybko pozbawi Cię to energii. Walka z **Bezimiennym Królem** jest jedną z trudniejszych, warto rozważyć przed nią wezwanie pomocnika, który odwróci uwagę bossa od Ciebie.

Nagroda: **Dusza Bezimiennego Króla**, 80 000 dusz

Lokalizacja: Szczyt Arcysmoków

Dusza Pogorzelisk

Dusza Pogorzelisk to ostatni boss w grze. Przed walką przyda się ochrona przed ogniem oraz jak największa odporność na ataki fizyczne, gdyż to w większości z tego rodzaju ataków będzie korzystał ten boss. Jeżeli podążałeś do końca questem **Yurii** i poślubiłeś **Anri** będziesz mógł wezwać **Yurię** tuż przed wejściem na arenę. Ponadto dodatkowo możesz także wezwać do pomocy **Cień Londoru**, ten znak przywołania powinieneś znaleźć w połowie drogi od ogniska. **Dusza Pogorzelisk** nie wykazuje zbyt wielu słabości, jednakże najlepszymi wydają się być ataki, które dodatkowo wzmocnione są poprzez odmrożenie, czy błyskawice.

Uniknięcie pchnięcia pozwoli na zaatakowanie.

W pierwszej części walki boss walczy za pomocą swojego miecza. Repertuar jego ciosów jest raczej standardowy -2 zwykłe zamachy, po których czasami następuje uderzenie znad głowy lub też potężne pchnięcie w przód. Wykonując uniki możesz z powodzeniem skontrować bossa, szczególnie po tym drugim ataku. Jeżeli masz dobrą tarczę i dużo energii możesz też blokować te ciosy bez

większych przeszkód. Staraj się nie atakować zbyt agresywnie, doskakując do bossa raz, czy dwa po wykonanym uniku.

Broń, jakiej będzie używał boss, może się zmieniać w trakcie walki.

Gdy **Dusza Pogorzelisk** będzie miała ok. 50% zdrowia zmieni swoją broń. To z czym będziesz się musiał zmierzyć w kolejnych fazach jest losowe, a wraz ze zmianą broni zmienia się sposób poruszania przeciwnika.

Zakrzywionym mieczem atakuje on znacznie szybciej, przez co ciężko blokować te ataki. Niemniej jednak zadają one mniejsze obrażenia. Walcząc tą bronią **Dusza Pogorzelisk** będzie wykonywać więcej uników, przez co dużo trudniejsze jest skontrowanie. Ponadto boss może używać piromancji, wystrzeliwując w Ciebie "firebollami" lub wypuszczając strumień ognia z ręki, gdy podejdziesz zbyt blisko. Mimo to właśnie wtedy powinno być Ci trafić bossa najłatwiej, gdy przygotowuje on swoje zaklęcia.

Inną bronią, jaką możesz wylosować, jest długa lanca. Znacząco zwiększy się wtedy zasięg bossa, który będzie wykonywał pchnięcia z daleka oraz wirował ze swoją bronią. Ciężko o odpowiedni unik w przypadku tego drugiego zamachu, dlatego odsuń się lub też schowaj za tarczą. Ponadto boss używa w tej fazie różnych cudów,

wystrzeliwując w Twoją stronę pociski. Koniecznie wykonuj wtedy uniki na bok, przetrzymując atak. Jeżeli zaś **Dusza Pogorzelisk** przyklęknie szybko do niego dobiegnij i atakuj tak długo, jak tylko to możliwe, niwelując skutek leczenia się bossa.

Ostatnią bronią jest laska, która służy głównie do wzywania zaklęć. Uważaj więc na kolejną porcję pocisków, a gdy znajdziesz się blisko bossa na magiczny miecz, którym może wykonywać zamachy. Ponadto w przypadku ataku, który będzie wirował za Tobą, koniecznie obiegnij bossa lub cały czas wykonuj uniki na bok, do czasu, aż atak ustanie. Tą formę najlepiej jest przeczekać lub też spróbować atakować, pozostając w bliskiej odległości od przeciwnika.

Bezlitośnie atakuj leczącego się przeciwnika.

Gdy uda Ci się wyzerować zdrowie bossa odsuń się od niego, gdyż wbije w ziemię swój miecz powodując sporą eksplozję i rozpoczynając przy tym fazę drugą. Boss otrzyma kilka nowych ataków, a tym, na który musisz najbardziej uważać jest combo kolejnych zamachów (cztery uderzenia), zakończone wbiciem miecza w ziemię, połączonym z eksplozją. Nie daj się złapać w serię ciosów (atak sygnalizowany jest trzymaniem miecza przy głowie), uciekając odpowiednio daleko, gdyż pierwsze ataki powalą Cię na ziemię, a ostatni może zakończyć się

szybką śmiercią. Ponadto będąc blisko bossa unikaj standardowych uderzeń, dających szansę na skontrowanie oraz uważaj na moment, w którym spróbuje chwycić Cię wolną ręką. W przypadku oddalenia przyszykuj się na lecącą w Twoją stronę błyskawicę (jeden unik) oraz deszcz pocisków, które po wezwaniu przez bossa zawisną na chwilę w powietrzu, a następnie szybko zostaną skierowane w Twoją stronę (wykonaj unik tuż po tym, gdy pociski wystrzelą).

Najgroźniejszy atak to zamachy wielkim mieczem, zakończone wbiciem go w ziemię.

Kluczem do sukcesu w tej walce jest cierpliwość. Kolejne ataki bossa nie pozostawiają dużo miejsca na uderzenie, staraj się wykonywać jeden, maksymalnie dwa ciosy. Pamiętaj także, że mocniejsze uderzenie może na chwilę ogłuszyć **Duszę Pogorzelisk** (boss przyklęknie), co pozwoli Ci na kolejne ataki. Najlepsze okienko do ataku będziesz miał po zwykłych zamachach bossa, a także w momencie, gdy spróbuje złapać Cię swoją ręką. Jeżeli uda Ci się unikać jego ataków magicznych w pierwszej fazie odpowiednio się do niego zbliżając, również powinieneś być w stanie zaatakować kilkukrotnie. Uważaj na najbardziej śmiercionośne combo oraz deszcz błyskawic, jedząc przy tym małą łyżeczką, ale możliwie jak najczęściej.

Gdy boss padnie nie musisz od razu kończyć gry. Wystarczy opuścić arenę bez zapalania ogniska/przywoływania **Strażniczki Ognia** i powrócić do **Kapliczki Zjednoczenia**, korzystając z ogniska umieszczonego na dole drogi.

Nagroda: Dusza Władców, 75 000 dusz

Lokalizacja: Piec Pierwszego Płomienia

Questy i NPC

Yoel (Yoel of Londor)

Yoela po raz pierwszy możesz spotkać zaraz po przeniesieniu do Osady Nieumarłych. Przechadzając się pomiędzy martwymi "postaciami" (naprzeciwko pierwszej bramy, blisko przepaści) możesz usłyszeć głos jednej z nich. Tak na prawdę nie jest ona martwa - w tym miejscu (screen) znajdziesz **Yoela z Londoru**. Jeśli przyjmiesz go na służbę przeniesie się on do **Kapliczki Zjednoczenia**.

Yoela znajdziesz w dolnej części kaplicy. Od **Kowala Andre** przejdź do przodu, w stronę **Greirata** i odbij w lewo - za schodami znajduje się mała wnęka. **Yoel** przy pierwszej rozmowie daje **gest Przywołanie**. **Yoel** oferuje także swoje usługi jako kupiec (zaklęcia).

Najważniejszą możliwością związaną z tą postacią jest jednak otrzymanie do 5 "darmowych" poziomów. Aby to zrobić musisz porozmawiać z **Yoelem**, aby wydobyć "prawdziwą siłę" z Twojej postaci. Otrzymasz wtedy darmowy poziom, ale zostaniesz naznaczony **Mroczną pieczęcią**, która trafi do Twojego ekwipunku. Poziom pustego zwiększa się z każdą kolejną śmiercią.

Pierwsze zdobycie poziomu dostępne jest od razu. Kolejne wymagają poziomu pustego (możesz sprawdzić go po wejściu do zakładki "Status") 2, 6, 12 i 16. Za każdą śmierć zwiększasz poziom pustego o ilość posiadanych **Mrocznych pieczęci**. Oznacza to, że musisz zginąć dwa razy na każdym poziomie (oprócz ostatniego), aby ponownie móc skorzystać z usługi **Yoela**.

Gdy pięciokrotnie skorzystasz z usług **Yoela** na jego miejsce pojawi się **Yuria**, ale tylko wtedy jeżeli wcześniej nie wyleczyłeś **Mrocznej pieczęci** u **Strażniczki ognia**.

Postać **Yoela** i jego questline związane są z jednym z zakończeń.

Uwaga: **Yoel** i tak zginie po walce ze **Stróżami Otchłani**, niezależnie od tego, czy skorzystałeś z jego usług. Jeśli tego nie zrobiłeś **Yuria** nie pojawi się na jego miejscu.

Yuria (Yuria of Londor)

Yuria pojawia się na miejscu **Yoela**, jeżeli skorzystałeś z jego usług i zwiększyłeś poziom 5 razy. Będzie świadczyć usługi, jako kupiec (warte uwagi przede wszystkim **Kamień oczyszczenia**, czy **Święta księga brajlem z Londoru**). Przy pierwszej rozmowie daje także **gest Dostojny ukłon**.

Yuria nie pojawi się, jeżeli zaleczyłeś u **Strażniczki ognia Mroczną pieczęć**. Ponadto, już po jej pojawieniu się, przestanie z Tobą rozmawiać i zniknie, jeżeli zaleczysz pieczęć. Jeżeli chcesz to zrobić koniecznie kup u niej wcześniej **Kamień oczyszczenia**.

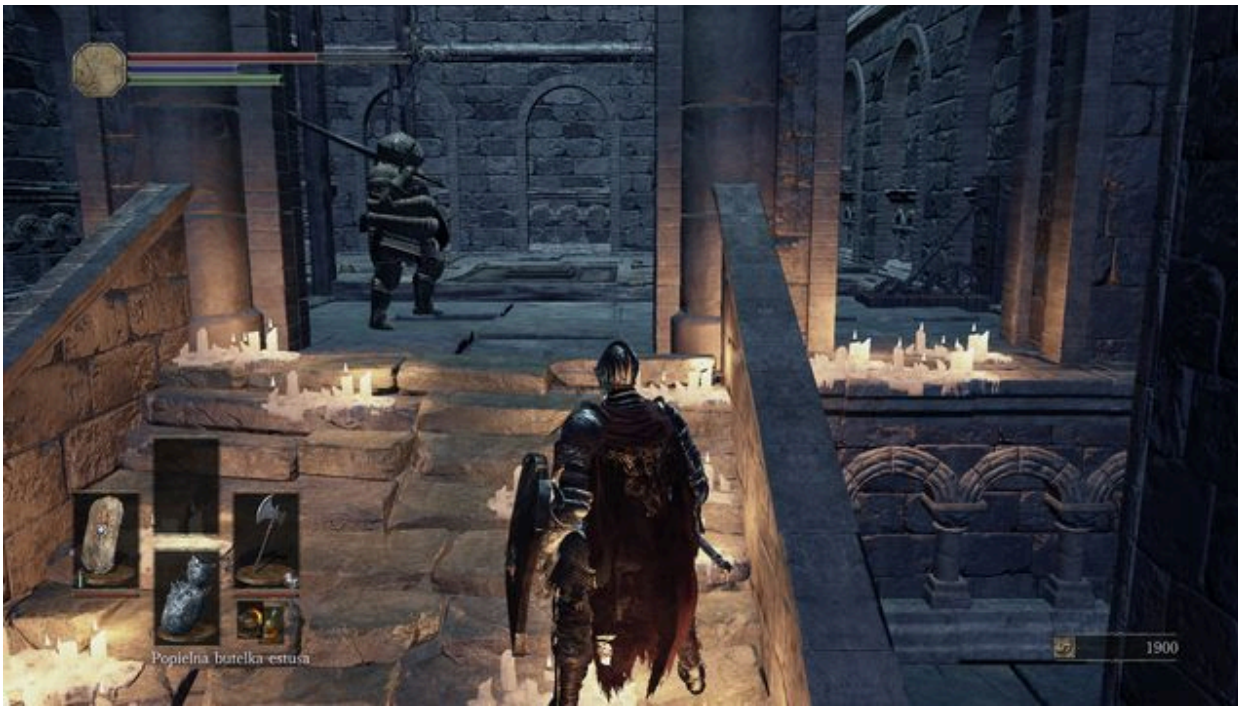
Postać **Yurii** i jego questline związane są z jednym z zakończeń.

Yurię po raz ostatni możesz przywołać przed walką z **Duszą Pogorzelisk**. Wróć potem do miejsca, w którym normalnie stała, a znajdziesz tam zestaw jej zbroi oraz **Mroczną falę**.

Siegward (Siegward of Catarina)

Osada Nieumarłych

Siegwarda po raz pierwszy będziesz mógł spotkać w **Osadzie Nieumarłych**. Znajdując się w dolnej części, gdzie aż roi się od przeciwników, przejdź przez kamienny most, za którym zostaniesz obrzucony "kociołkami" przez dwóch wrogów. Kawałek dalej znajdziesz widoczne na screenie wejście do katedry.



W środku poczekaj na nadciągającą windę.

Podejdź do wspomnianej katedry, wejdź do środka i poczekaj na przyjazd windy. Spotkasz się tutaj z **Siegwardem**. Porozmawiaj z nim, a następnie wyjedź windą do góry (przetocz się po platformie, aby aktywować przycisk - winda zjedzie wtedy na dół bez Ciebie. Ty wsiądź do kolejnej windy, która pozwoli Ci wyjechać na górę).

Jadąc windą możesz zeskoczyć w połowie drogi.

W drodze na dach zwróć uwagę na platformę znajdującą się mniej więcej w połowie drogi. Możesz na nią wyskoczyć, aby ponownie spotkać się z cebulowym rycerzem. Porozmawiaj z nim, a następnie spójrz na znajdującą się w oddali bestię.

Bez wahania atakuj demona od tyłu, gdy zajęty jest on walką z Twoim sojusznikiem.

Twoim zadaniem jest jej pokonanie. W walce pomoże Ci **Siegward**, dzięki czemu powinieneś sobie poradzić przy pierwszej możliwej okazji. Postaraj się po prostu zniknąć z pola widzenia bestii i atakować ją od tyłu, w momencie, gdy skupia się ona na Twoim sojuszniku. Uważaj, gdy demon będzie próbował odwrócisz się w Twoją stronę bądź użyć ognistego ataku. Znajdując się za plecami potwora bez zastanowienia wykonuj najpotężniejsze ataki.

Mała drzemka.

Po walce porozmawiaj z **Siegwardem**. Otrzymasz **Siegbrau** oraz **gest Toast** i **gest Sen** (gdy zaśnie). Po pokonaniu demona zostaniesz również nagrodzony **Ognistym klejnotem demona**.

Katedra Głębin

Kup zbroję u Niezłomnego Łaty, jeżeli chcesz pomóc Siegwardowi.

Kolejny raz **Siegwarda** będziesz mógł spotkać w **Katedrze Głębin**. Znajdziesz go w studni, przed kaplicą (ognisko **Kaplica Oczyszczania**) - będąc przy ognisku wyjdź z kaplicy przez drzwi, którymi początkowo wszedłeś do tego miejsca. Studnię znajdziesz po prawej stronie. Podejdź bliżej i porozmawiaj z cebulowym rycerzem. Jego zbroję możesz odkupić od **Niezłomnego Łaty**, przy okazji kolejnych spotkań. Wróć z nią do studni i porozmawiaj z **Siegwardem**, aby móc w przyszłości kontynuować jego quest. Otrzymasz również **gest Radujmy się**.

Uwaga: Ta rozmowa stanie się możliwa, jeżeli w trakcie eksploracji otworzysz główne drzwi od katedry (te, które prowadzą na zewnątrz, w pobliżu mauzoleum).

Irithyll w Mroźnej Dolinie

Kolejny raz **Siegwarda** możesz spotkać w ściekach, znajdujących się w dolnej części lokacji. Wejście do nich pokazane jest na powyższym screenie. W środku przejdź przez zalaną salę, a następnie po schodach wejdź do góry.

Siegward wygrzewa się w kuchni nad ściekami.

Znajdziesz się w kuchni, gdzie przy kominku wygrzewa się nie kto inny jak **Siegward**. W ramach wdzięczności za pomoc otrzymasz **Emisję mocy** oraz **Siegbrau**. Dostaniesz także dwa gesty (**Toast** i **Sen**), jeżeli jeszcze ich nie posiadasz. Znajdziesz tu także zupę z estusa.

Uwaga: Siegwarda nie będzie w tym miejscu, jeśli wcześniej aktywowałeś ognisko w **Lochach Irithyllu**. Wtedy jego quest będzie kontynuowany właśnie tam.

Lochy Irithyllu

Skrzynia z kluczem, znajdująca się w kanale (skrzynia z prawej strony, skrzynia po lewej to tak naprawdę mimik).

Celę **Siegwarda** możesz zauważyć w lochach, w dolnej części (miejsce, gdzie znajduje się gigant oraz masa szczurów, podejdź do jednego z okien). Do otwarcia jego celi potrzebny Ci jest klucz. Znajdziesz go w kanale w **Lochach Irithyllu**, w ściekach pełnych szczurów. Na końcu są dwie skrzynie - jedna jest mimikiem, a druga zawiera potrzebny **Stary klucz do celi**.

Następnie udaj się do miejsce, w którym na dole pełno jest pająków, a cały teren pokryty jest toksyczną substancją. Wyjdź po drabinie do góry na dach, a następnie na większy dach po prawej stronie. W miejscu pokazanym na obrazku znajdziesz jedno z okien, które nie ma krat - rozpędź się i wskocz przez nie.

Końcowa faza questu - uwolnij Siegwarda, pomoże Ci on w walce z Yhormem.

W celi znajdziesz tutaj **Siegwarda**. Porozmawiaj z nim, a otrzymasz **Sztabę tytanitu**. W rogu natomiast leży **Złoty sygnet chciwego węża**.

Zbezczeszczona Stolica

Obecność Siegwarda znacząco ułatwi walkę.

Ostatecznie spotkanie z **Siegwardem** będzie miało miejsce podczas walki z **Yhormem Gigantem**. Jeżeli podążałeś do tej pory jego questem, ratując go i rozmawiając z nim w każdym możliwym miejscu, pojawi się on razem z Tobą na arenie (nie ma znaku przywołania, **Siegward** automatycznie dołączy do walki) jeżeli oczywiście wcześniej sam nie pokonałeś tego bossa (przed uwolnieniem **Siegwarda**).

Niezłomny Łata (Unbreakable Patches)

Katedra Głębin

Wejdź na most, aby uruchomić cutscenkę.

Otwarcie głównych drzwi katedry (tych, które prowadza na zewnątrz w okolicy mauzoleum) jest triggerem, który uruchamia pewne zdarzenie. Aby być jego świadkiem przeładuj lokację (udaj się do innej za pomocą ogniska, po czym wróć tutaj). W głównej sali zobaczysz, że został podniesiony jeszcze jeden most. Udaj się do głównego wejścia (od cmentarza) i zejdź po schodach z prawej strony. Spotkasz tutaj **Siegwarda**, który tak naprawdę nim nie jest - jest to przebrana za niego postać (**Niezłomny Łata**). Porozmawiaj z nią i przejdź przez most. Ten zostanie opuszczony, jednakże jeżeli wcześniej pokonałeś olbrzymy nie musisz się niczym martwić.

Katedra Głębin - drugie spotkanie

Aby dostać się na górę i ponownie spotkać z **Niezłomnym Łatą** wyjdź, kierując się od ogniska w **Kaplicy Oczyszczania**, z lewej strony i zaraz za drzwiami odbij w lewo, do pomieszczenia z windą (po odblokowaniu tego skrótu od drugiej strony). Po wyjechaniu na górę zabij pojedynczego przeciwnika i ostrożnie przejdź po lewej, wzdłuż krawędzi. Znajdziesz tutaj drabinę prowadzącą do góry (screen).

Tam zabij kolejnego przeciwnika, aby otrzymać **Pierścień głębin**. W miejscu pokazanym na screenie zeskocz niżej, na dach. Znajduje się on wyżej niż uprzednio eksplorowany.

Uważaj, aby nie spaść z krawędzi i wykorzystaj słabą inteligencję wrogów, aby ich zepchnąć lub wymanewrować biegając wokół.

Po drugiej stronie wejdź do wnętrza, a znajdziesz się zaraz pod sufitem katedry. W tym miejscu musisz uważać, aby nie spaść na dół, czy to przez przypadkowo wykonany unik, czy też po otrzymaniu ciosu od przeciwnika. Fakt ten możesz wykorzystać na swoją korzyść, ustawiając się przy krawędzi i wykonując unik w momencie, gdy zaatakuje Cię np. jeden z patrolujących teren rycerzy. Pod ścianą z jednej strony znajdziesz **Poświęcony klejnot** i doskonałe miejsce do przećwiczenia tego fortelu. Możesz sprawnie oczyścić ten teren lawirując na krawędzi i czekając, aż goniący Cię rycerze spadną w dół, co zdarza im się całkiem często. Do jednego (kusznika) będziesz musiał wcześniej podbiec, aby wyciągnął swoją broń i zaczął Cię gonić.

Gdy już oczyścisz teren zlokalizuj miejsce pokazane na screenie. Znajdziesz je w pobliżu wspomnianego wcześniej rycerza z kuszą. Zeskocz niżej, licząc się z obrażeniami, na platformę. Stamtąd ponownie skocz jeszcze niżej, spadając w okolicy schodów. Uważaj tutaj na przeciwnika larwę, który będzie w Twoją stronę strzelał pociskami.

Niezłomny Łata. Możesz od niego odkupić zbroję Siegwarda, jeżeli posiadasz odpowiednią ilość dusz.

Oprócz wroga znajdziesz tutaj także napotkanego wcześniej NPC-a, już nieprzebranego za Siegwarda. **Niezłomny Łata** przeprosi za swoje zachowanie, dając **gest Padanie na twarz** oraz **Zardzewiałą monetę**. Ponadto będziesz mógł kupić od niego pewne rzeczy, w tym całą **zbroję Siegwarda**, potrzebną do jego uratowania. Jeżeli nie masz teraz odpowiedniej ilości dusz będzie jeszcze okazja na spotkanie z **Niezłomnym Łatą**, po powrocie do **Kapliczki Zjednoczenia**.

Kapliczka Zjednoczenia

Niezłomny Łata zablokuje przejście w wieży.

Udaj się do wieży (potrzebny klucz zakupiony u **Opiekunki kapliczki**), przejdź do góry i dalej, przez kamienny most. Następnie wjedź windą na górę i zjedź ponownie na dół. Zauważysz, że ktoś zablokował drzwi - podejdź do krat i porozmawiaj z **Niezłomnym Łatą**. Możesz tutaj z jednej strony bezpiecznie zeskoczyć na dół i wrócić do kapliczki.

Niezłomnego Łatę po tym wydarzeniu znajdziesz w górnej części **Kapliczki Zjednoczenia**, przy wyjściu na zewnątrz. Będzie on świadczył usługi kupieckie, przetrzymując między innymi **zbroję Siegwarda**. Przy pierwszej rozmowie nie wybaczaj mu, aby otrzymać **Złotą zardzewiałą monetę**.

Przy kolejnym spotkaniu dostaniesz **gest Przysiad Łaty**.

Uwaga: Jeżeli nie spotkasz tej postaci wcześniej znajdziesz ją w **Kapliczce Zjednoczenia** po pokonaniu bossa w lokacji **Twierdza Farrona**.

Po tym, jak **Greirat** opuści **Kapliczkę Zjednoczenia** i uda się na drugie poszukiwania do **Irithyll w Mroźnej Dolinie** **Niezłomny Łata** będzie wypytywał o jego lokalizację. Jeżeli nie kupiłeś od niego **zbroi Siegwarda** powiedz mu, gdzie udał się **Greirat**, a ten uratuje go, zrób to przed walką z **Pontyfikiem Sulyvahnem**. W przeciwnym wypadku **Greirat** zginie, chyba że pomogłeś **Siegwardowi** (odkupując zbroję i dając mu ją w studni), z którym spotkałeś się w ściekach. Wtedy **Greirat** powróci.

Po tym jak **Greirat** po raz trzeci opuści **Kapliczkę Zjednoczenia** zginie. **Niezłomny Łata** zapyta o to, gdzie poszedł - gdy wróci będzie sprzedawał nowe przedmioty.

Ludleth (Ludleth of Courland)

Ludleth może dla Ciebie tworzyć specjalne bronie, uzyskane z dusz pokonanych bossów.

Jest to postać znajdująca się w **Kapliczce Zjednoczenia** od pierwszej wizyty. Znajdziesz ją siedzącą na tronie, drugim z lewej strony. Początkowo nie oferuje nic ciekawego, jednakże po pokonaniu bossa **Toczonego przez klątwę drzewca** i uzyskaniu **Pieca transpozycyjnego** pozwala na tworzenie broni, przedmiotów, czy czarów z dusz poległych bossów. Zwróć uwagę na to, że możesz stworzyć więcej niż jeden przedmiot za daną duszę. Zdobycie całego ekwipunku wymaga, więc rozpoczęcia gry na poziomie NG+.

Ludleth spłonie w momencie, gdy umieścisz popioły 4 władców na odpowiednich tronach i "przejmiesz" płomień. W miejscu, w którym siedział znajdziesz **Pierścień czaszki**. Transponowanie broni przy jego szczątkach nadal będzie możliwe.

Greirat (Greirat of the Undead Settlement)

Wysoka Ściana Lothric - znalezienie klucza

Greirata po raz pierwszy spotkasz w lokacji **Wysoka Ściana Lothric**. Będzie on zamknięty w celi i aby go uwolnić potrzebne jest zdobycie odpowiedniego klucza. Znajdziesz go w widocznym na screenie pomieszczeniu, z kilkoma przeciwnikami i wybuchającymi beczkami. Miejsce to znajduje się poniżej dachu, na którym jeden z wyznawców przemienił się w podobiznę pierwszego bossa. Przeszukaj to miejsce, przy schodach znajdziesz **Klucz do celi**.

Uwolnienie więźnia

Otwórz klatkę i porozmawiaj z więźniem.

Jeśli zapomniałeś drogę rozpocznij od drugiego ogniska, **Wieża na ścianie**. Następnie zejdź na sam dół wspomnianej wieży, mijając po drodze kilku przeciwników. Nie zgubisz się, gdyż na najniższym poziomie korytarz prowadzi prosto do więźnia, którym jest **Greirat**. Po otworzeniu celi za pomocą znalezionego klucza możesz z nim porozmawiać - otrzymasz zadanie zaniesienia przedmiotu (**Sygnet błękitnego łzokamienia**) do **Loretty**, znajdującej się w sąsiedniej lokacji (**Osada Nieumarłych**). **Greirat** zaoferuje Ci pomoc, jeżeli przystaniesz na jego propozycję. Przeniesie się następnie do **Kapliczki Zjednoczenia**.

Osada Nieumarłych - Kość Loretty

Za bramą skieruj się do znajdującego się po lewej stronie domku. W środku przejdź na balkon, gdzie znajdziesz wiszące ciało. Uderz w nie, aby strącić je na dół.

Zejdź na dół, w stronę placu z dużym ogniskiem pośrodku i grupą przeciwników na około. Ze strąconego przed chwilą ciała, które znajdziesz leżące przed budynkiem, zabierz **Kość Loretty**.

Kapliczka Zjednoczenia

Zanieś znaleziony przedmiot i porozmawiaj z **Greiratem**. Otrzymasz **gest Zawinięcie w kłębek**. **Greirat** będzie mógł także sprzedać Ci kilka przedmiotów. Po przeładowaniu lokacji zapyta o pozwolenie na udanie się na łowy. Jeżeli mu pozwolisz zniknie z **Kapliczki Zjednoczenia**.

Greirat powróci po zabiciu **Biskupów Głębin**. Będziesz mógł od niego kupić nowe itemy.

Irithyll w Mroźnej Dolinie

Zapalenie ogniska jest równoważne z możliwością wysłania **Greirata** na kolejne poszukiwania. Porozmawiaj z nim w **Kapliczce Zjednoczenia** i zgódź się na podróż. **Greirat** może z niej nie wrócić. Aby go uratować możliwe są dwie opcje:

1. Jeżeli nie kupiłeś zbroi **Siegwarda** od **Niezłomnego Łaty** powiedz mu, gdzie poszedł **Greirat**. Ten go uratuje, ale tylko przed walką z **Pontyfikiem Sulyvahnem**.

2. Jeżeli pomogłeś w studni w **Katedrze Głębin** **Siegwardowi** dając mu jego zbroję ten powinien uratować **Greirata**, jeżeli spotkasz go uprzednio w ściekach.

Gdy uda Ci się uratować **Greirata** wróci on, twierdząc, że został ocalony przez cebulowego rycerza, po walce z **Pontyfikiem Sulyvahnem**. W przeciwnym wypadku znajdziesz jego ciało w ściekach.

Uwaga: Nawet jeśli podążałeś questem **Siegwarda**, ale nie spotkałeś się z nim w ściekach (najpierw aktywowałeś ognisko w **Lochach Irithyllu**) nie pomoże on **Greiratowi** i ten zginie w ściekach. Tam też znajdziesz jego ciało (przed wejściem do kuchni, w której przebywał **Siegward**, w rogu zalanego pomieszczenia). Daj jego prochy **Opiekunce Kapliczki**, a zacznie ona sprzedawać nowe przedmioty.

Wielkie Archiwa

Dach, z którego możesz zeskoczyć na kolejny, gdzie znajdziesz ciało Greirata, jeżeli wysłałeś go do Lothric.

Po wejściu do **Zamku Lothric** **Greirat** po raz kolejny zapyta o pozwolenie na wypuszczenie na łowy. Jeżeli zgodzisz się tym razem złodziej już nie powróci. Jego ciało znajdziesz na jednym z dachów w **Wielkich Archiwach**. Zeskocz do miejsca, gdzie znajdziesz szamana oraz kilku skupionych wokół niego przeciwników, a następnie przejdź do końca dachu, skąd musisz wziąć porządny rozpęd na kolejny dach.

Uwaga: Zaatakowanie **Greirata** w **Kapliczce Zjednoczenia**, gdy będzie w niej również **Niezłomny Łata**, spowoduje wrogość tego drugiego wobec Ciebie.

Cornyx (Cornyx of the Great Swamp)

Osada Nieumarłych

Aby spotkać **Cornyxa** musisz wyjść z pomieszczenia, w którym znajduje się ognisko Podnóże klifu. Przejdź na górę do miejsca pokazanego na screenie. Od tej strony możesz przejść do góry i rozprawić się z kilkoma rzucającymi bomby nieumarłymi po kolei.

Klatka Cornyxa.

Na końcu przejdź jeszcze do rogu, gdzie w klatce znajduje się poszukiwany **Cornyx**. Porozmawiaj z nim i poproś o lekcje piromancji - przeniesie się wtedy do **Kapliczki Zjednoczenia**.

Kapliczka Zjednoczenia

Cornyxa znajdziesz na prawo od miejsca, gdzie znajduje się kowal. Przy pierwszej rozmowie otrzymasz od niego **Płomień piromancji**, natomiast kolejna zaowocuje otrzymaniem **gestu Powitanie**. **Cornyx** pełni funkcję handlarza oraz nauczyciela piromancji. Przynosząc mu księgi piromancji znalezione w różnych lokacjach będziesz mógł uczyć się od niego nowych, potężniejszych zaklęć.

Cornyx nie przyjmie **Tomu piromancji Quealny** oraz **Piromancji strażnika grobów**. Będziesz mógł je przekazać innej nauczycielce, znalezionej w **Lochach Irithyllu**.

Uwaga: Jeżeli podczas walki z **Starym Królem Demonów** wezwałeś do pomocy postać o nazwie **Cuculus** i jej fantom przetrwał walkę wróć do klatki, w której znalazłeś **Cornyxa**, gdzie znajdziesz nowe przedmioty.

Anri (Anri of Astora)

Ofiarna Droga

Zaraz za mostem znajdziesz ognisko.

Pierwszą okazję do spotkania **Anri i Horace'a** będziesz miał w lokacji **Ofiarna Droga**, dokładnie przy ognisku **Forteca w połowie drogi**. Porozmawiaj z nimi, aby otrzymać znak przymierza **Błękitni strażnicy**.

Kapliczka Zjednoczenia

Po walce z **Biskupami Głębin** **Anri** i **Horace** pojawią się w **Kapliczce Zjednoczenia**. Po rozmowie z nimi poinformują gracza o tym, że skierują się do **Carthuskich Katakumb**.

Carthuskie Katakumby

Miejsce pierwszego spotkania z Anri.

Anri w katakumbach może być znaleziona dwukrotnie. Pierwszą okazję będziesz miał przed wejściem na most, na który spada kula złożona z nieumarłych. Mając zejście na dół, na most, przed sobą, skręć do korytarza, który znajduje się po lewej stronie. Za przejściem odrodzi się kilka kościotrupów, natomiast na dole znajdziesz **Anri**, która poinformuje Cię o zaginięciu **Horace'a**.

Przed mostem, który możesz zniszczyć, znajdź wąską ścieżkę, z prawej strony, prowadzącą lekko do góry.

Drugą okazję będziesz miał przed przejściem przez drewniany most. Wystarczy, że stojąc przed mostem odbijesz za skałami w prawo, kawałek do góry. **Anri** nadal będzie poszukiwać **Horace'a**.

Niegasnące Jezioro

Kolejnym punktem wycieczki jest znalezienie **Horace'a**. Po wejściu do lokacji **Niegasnące Jezioro** (zniszczony most służy jako drabina na dół, wejście znajduje się za dużą salą z ognistym demonem w środku) trzymaj się prawej strony i idź przy skałach, do miejsca pokazanego na screenie. W murze znajdziesz przejście, które doprowadzi Cię do zamkniętego terenu, gdzie znajdziesz **Horace'a**. Aby kontynuować quest musisz go zabić.

Uwaga: Jeżeli nie znajdziesz **Horace'a** lub nie powiesz **Anri** o miejscu jego pobytu pójdzie ona do **Kościoła Yorshki**. Quest będzie kontynuowany.

Uwaga 2: Jeżeli znajdziesz **Horace'a**, ale go nie zabijesz (uciekniesz) i powiesz **Anri** o miejscu jego pobytu to **Anri** zginie (po walce z **Wielkim Władcą Wolnirem**). Jej ciało znajdziesz w miejscu pobytu **Horace'a**, który nadal będzie agresywny. Przy ciele znajdziesz **Prosty miecz Anri**.

Irithyll w Mroźnej Dolinie (Kościół Yorshki)

Przy ognisku musisz zdecydować o losie Anri, przed opuszczeniem kościoła.

Jeżeli podążałeś za questem **Anri** znajdziesz ją przy ognisku **Kościół Yorshki**. Porozmawiaj, aby otrzymać **Pierścień złego oka** oraz **gest Cicha decyzja**, za pomoc w poszukiwaniu **Horace**. Musisz tutaj zdecydować (przy pierwszej wizycie, przed opuszczeniem kościoła) o sposobie dalszego kontynuowania zadania:

1. Jedna za statuetek znajdujących się w rogu pomieszczenia jest tak naprawdę zabójcą z Londoru (jeżeli podążałeś questem **Yoela** i w **Kapliczce Zjednoczenia** pojawiła się w jego miejsce **Yuria**). Nie zabijaj go jeśli chcesz doprowadzić do opcjonalnego zakończenia (**Anri** zginie po opuszczeniu kościoła).

2. Zabij ukrytego zabójcę (upuści on czar **Kameleon**). Quest będzie kontynuowany (**Anri** przeżyje), jednakże w ten sposób niemożliwe jest zakończenie opisane jako wariant 1.

Droga do Anor Londo (wariant 1, Anri nie żyje)

Ceremonia już czeka.

Jeżeli nie zabiłeś asasyna możesz porozmawiać z **Yurią** w **Kapliczce Zjednoczenia**. Następnie w trakcie podróży do **Anor Londo** (faktycznie jest to ciągle lokacja **Irithyll w Mroźnej Dolinie**, ta część odblokowywana jest po walce z **Pontyfikiem Sulyvahnem**) musisz dostać się po dachach do komnaty, z której możesz przejść w lewo (wieża prowadząca do **Anor Londo**) lub w prawo, do ogromnej sali.

Przed wejściem znajdziesz Londorskiego zabójcę, który po rozmowie da Ci **Miecz przysięgi**. Wejdź do środka - na końcu znajdziesz ołtarz z martwą **Anri**. Podejdź do niej, aby rozpocząć rytuał (związany z zakończeniem, w którym zostajesz Władcą Pustych, otrzymasz też trzy **Mroczne pieczęcie**). Porozmawiaj jeszcze raz z **Yurią**, a następnie spokojnie kontynuuj rozgrywkę, do jej końca, zabijając ostatniego bossa i zapalając ognisko.

Uwaga: Przy kolejnej wizycie w tej lokacji zabójca będzie martwy i znajdziesz przy jego ciele czar **Kameleon**. Przy ołtarzu natomiast, zamiast ciała **Anri**, pozostanie **Prosty miecz Anri**.

Anor Londo (wariant 2, Anri żyje)

Jeżeli **Anri** żyje możesz zostać wezwany przed walką z **Aldrichem** (przenieś się do jej świata). Następnie po jej wygraniu (gdy duch przeżył) porozmawiaj z **Ludlethem**, aby otrzymać **Prosty miecz Anri**. Ostatecznie znajdziesz **Anri** w dwóch miejscach, zależnie od tego, czy powiedziałeś jej o losie **Horace'a** i tym, że go zabiłeś. Jeżeli tak znajdziesz ją w dawnym miejscu pobytu **Horace'a**, w lokacji **Niegasnące Jezioro**. Jeżeli nic nie powiedziałeś na ten temat **Anri** będzie w lokacji **Katedra Głębin**, na wzgórzu w pobliżu pierwszego ogniska. W obu przypadkach będzie nastawiona agresywnie.

Sirris (Sirris of the Sunless Realms)

Kapliczka Zjednoczenia

Sirris po raz pierwszy możesz spotkać w **Kapliczce Zjednoczenia**, po tym, gdy porozmawiałeś z **Anri** oraz **Horace'm** przy ognisku, w lokacji **Ofiarna Droga**. Następnie pojawi się tutaj, gdy oddasz **Opiekunce Kapliczki Popioły marzyciela**, znalezione w **Twierdzy Farrona** (przy ognisku **Stary wilk z Farron**). Porozmawiaj z nią ponownie, a będziesz mógł wezwać ją przed walką z Biskupami Głębin, Stróżami Otchłani, Zbroją zabójcy smoków czy Lothriciem. Przy tej rozmowie otrzymasz również **gest Lojalność Mrocznego Księżyca**, potrzebny potem, aby dołączyć do **przymierza Ostrzy mrocznego księżyca**.

Irithyll w Mroźnej Dolinie

Po pokonaniu bestii na moście odpoczynku przy ognisku za barierą możesz wrócić się na most, w stronę miejsca, w którym zapisana jest notatka. Jeżeli podążałeś questem **Sirris** znajdziesz tu wezwanie do pomocy (screen).

Gdy Sirris jest zajęta walką bezkarnie atakuj w plecy przeciwnika.

Po skorzystaniu ze znaku **Sirris** zostaniesz przeniesiony do jej świata, na ten sam most. Musisz jej pomóc w walce z Creightonem Wędrowcem. Nie jest ona trudna, gdyż w dwójkę macie dużo większe szanse - od razu zaatakuj przeciwnika i odciągnij go od **Sirris**. Uderzaj w jego plecy i chowaj się za tarczą lub wykonuj unik, gdy Creighton zamachnie się na Ciebie ze swoim toporem. Po wygraniu walki wrócisz z powrotem na most. Udaj się do **Kapliczki Zjednoczenia**, gdzie znów znajdziesz **Sirris**. Za pomoc otrzymasz **Poświęcony łamacz kolczug** oraz **Pierścień srebrnego kota**.

Uwaga: Po pokonaniu drugi raz Creightona, tym razem w swoim świecie (po wyjściu z **Kościoła Yorshki** przejdź kawałek w prawo, do góry, gdzie wśród nagrobków zostaniesz zaatakowany, jeżeli tylko jesteś "rozżarzony") możesz wrócić na most. Znajdziesz tam **Zestaw z Mirry** (**Stalowa maska Creightona**, **Kolczuga z Mirry**, **Kolcze rękawice z Mirry** i **Kolcze nogawice z Mirry**).

Osada Nieumarłych (po walce z Aldrichem, Pożeraczem Bogów)

Po walce z Aldrichem wróć do **Osady Nieumarłych**. Przed wejściem na arenę, na której walczyłeś z Toczonym przez klątwę drzewcem,

znajdziesz znak przywołania, zostawiony przez **Sirris** (screen). Udaj się do jej świata i pomóż w walce z Rycerzem Świątynnym Hodrickiem. Postaraj się zepchnąć go w stronę skał, gdzie nie będzie miał pola manewru i narażony na ataki z obu stron szybko zginie.

Uwaga: Po walce wróć do miejsca **Jama Pustych**. Przy ognisku znajdziesz **Zestaw Zachodzącego słońca**.

Kapliczka Zjednoczenia

Wróć do **Kapliczki Zjednoczenia**, gdzie raz jeszcze porozmawiaj z **Sirris** i przyjmij jej przysięgę. Następnie wyjdź z kapliczki i skieruj się w stronę cmentarza. Po lewej stronie drogi, obok podziwiającego widoki przeciwnika (screen) znajdziesz grób, a przy nim **Tarczę zachodu**.

Po walce z braćmi w **Wielkich Archiwach** znajdziesz w tym samym miejscu **Talizman zmroku**.

Uwaga: Przez cały czas trwania tego zadania dołączenie do przymierza **Palce Rosarii** sprawi, że **Sirris** będzie do Ciebie wrogo

nastawiona. Dopiero po zabraniu tarczy, a później talizmanu, quest dobiega całkowitego końca.

Leonhard

Kapliczka Zjednoczenia

Leonharda znajdziesz po wejściu do kapliczki, stojącego przy najwyższym tronie. Przy pierwszej rozmowie otrzymasz od niego 5x **Pękniętą kulę ognia**. Druga rozmowa zaowocuje otrzymaniem **Klucza do komnaty z windą**, jednakże musisz wcześniej znaleźć 1 **Blady język** (np. w trakcie pomocy **Siegwardowi** w **Osadzie Nieumarłych**) lub pokonać Toczonego przez klątwę drzewca.

Drzwi, które możesz otworzyć za pomocą klucza znajdziesz w tej samej wieży, co ognisko **Wieża na ścianie** w lokacji **Wysoka Ściana Lothric** (w niniejszym poradniku jest to rozdział Wyso**ka Ściana Lothric - od ogniska Wieża na ścianie**, akapit **Zamknięte drzwi w wieży z ogniskiem Wieża na ścianie**).

Po zdobyciu **Czerwonej kuli oka** za pokonanie przeciwnika znajdującego się na dole wieży wróć do **Leonharda**. Otrzymasz od niego **gest Aplauz**.

Jeżeli dołączysz do przymierza **Palce Rosarii** i ofiarujesz jej przynajmniej jeden **Blady język Leonhard** przeniesie się do jej komnaty.

Uwaga: Dołączenie do wspomnianego przymierza zaowocuje tym, że **Sirris** stanie się wobec Ciebie wrogo nastawiona, co uniemożliwi ukończenie jej questa.

Anor Londo

Wejście do małej sali nad ogniskiem, gdzie możesz przenieść się do świata Leonharda.

Jeżeli jesteś członkiem **Palców Rosarii** i ofiarujesz jej przynajmniej jeden **Blady język** to po walce z Aldrichem wróć do jej sypialni. Znajdziesz tam **Leonharda**. Przeładuj lokację, a **Rosaria** będzie martwa (mimo to możesz nadal korzystać z jej "usług") - zabierz leżącą przed nią **Czarną kulę oka**. Następnie udaj się do **Anor Londo**, do miejsca walki z Aldrichem. Na prawo od ogniska znajdziesz przejście, a za nim windę którą możesz wyjechać do góry. W małej sali znajdziesz **Pierścień Księżniczki Słońca**. Możesz w tym miejscu użyć również znalezionej kuli, aby przenieść się do świata zabójcy **Rosarii** - **Leonharda**.

Jeżeli odsuniesz się od przeciwnika zacznie on korzystać z zaklęć.

Walcząc z nim bądź agresywny, ale uważaj podczas obijania tarczy przeciwnika, gdyż może on sparować Twoje uderzenie i wykonać kontratak. Ponadto zwracaj uwagę na zaklęcia **Leonharda**, który może je co pewien czas wystrzeliwać. Postaraj się zepchnąć przeciwnika pod ścianę i atakując, zmusić go do leczenia. Gdy to zrobi nie daj mu chwili wytchnienia ciągle atakując, co powinno doprowadzić do jego szybkiej śmierci. Za wygraną walkę otrzymasz **Duszę Rosarii** (możesz ją użyć do jej ożywienia bądź wymienić u **Ludletha**), **Miecz sierpu księżyca** i **Srebrną maskę**.

Orbeck (Orbeck of Vinheim)

Ofiarna Droga

Orbecka po raz pierwszy możesz spotkać w lokacji **Ofiarna Droga**. W zachodnich ruinach skręć w lewo w miejscu pokazanym na screenie (jest to most, z którego idąc na wprost dostaniesz się na arenę walki z **Kryształowym Mędrcem**. Wyjdź na górę i porozmawiaj ze spotkaną tam postacią. **Orbeck** zgodzi się przenieść do **Kapliczki Zjednoczenia**, gdy będziesz miał przynajmniej 10 punktów inteligencji.

Kapliczka Zjednoczenia

Gdy **Orbeck** przeniesie się do **Kapliczki Zjednoczenia** znajdziesz go naprzeciwko **Cornyxa** (idąc do kowala **Andre** zeskocz z mostku, z prawej strony). Możesz teraz uczyć się od niego zaklęć, jeżeli przyniesiesz mu odpowiednie zwoje. Znajdziesz ich w sumie 4 w następujących lokacjach: 2 w **Twierdzy Farrona**, 1 w **Zbeszczeszczonej Stolicy** oraz 1 w **Wielkich Archiwach**.

Yuria będzie chciała, abyś zabił **Orbecka**. Jeżeli to zrobisz oddaj jej jego prochy, aby otrzymać od niej broń (**Morion blade**). Możesz to również zrobić po "naturalnej" śmierci **Orbecka**, ale jeżeli nie poślubiłeś wcześniej **Anri**.

Orbeck zniknie po walce z czwartym z kolei bossem od momentu, w którym go zrekrutowałeś, jeżeli nie dałeś mu żadnego zwoju. Wystarczy przekazać mu jeden zwój, aby pozostał w **Kapliczce Zjednoczenia**.

Po wykupieniu u niego trzech dowolnych czarów **Orbeck** daje przy następnej rozmowie **Pierścień młodego smoka**, jeżeli rozpocząłeś grę jako postać niemagiczna. Po wykupieniu czarów **Dźwiękowa przynęta**, **Skażona rtęć**, **Szybki miecz Farronu** oraz **Szpieg** daje również **Pierścień śpiącego smoka** oraz **gest Cichy sojusznik**.

Po przyniesieniu 4 zwojów i wykupieniu wszystkich czarów **Orbeck** zniknie z **Kapliczki Zjednoczenia**. Możesz go przywołać przed walką z **Lothrickiem i Lorianem** w **Wielkich Archiwach**.

Wielkie Archiwa

Gdy pokonasz braci w **Wielkich Archiwach** możesz w tej lokacji znaleźć również ciało **Orbecka** i zabrać z niego jego prochy. Udaj się na most, na którym pokonałeś podobiznę Kryształowego mędrca, a następnie przejdź po drugiej stronie (mijając windę) do góry, w stronę wyjścia na dach. W miejscu pokazanym na screenie na krześle znajdziesz ciało **Orbecka**.

Eygon (Eygon of Carim)

Eygon spotykany w Osadzie Nieumarłych.

Pierwszy raz **Eygona** możesz spotkać w **Osadzie Nieumarłych**, podczas drogi do katedry. Siedzi on przed celą, w której uwięziona jest **Irina**. Jeżeli ją uwolnisz (możesz zeskoczyć na dół lub zakupić odpowiedni klucz u **Opiekunki kapliczki**, po zaniesieniu jej **Prochów grabarza**) **Eygon** zostanie Twoim sojusznikiem.

Możesz go przywołać do walki z **Kryształowym Mędrcem** oraz **Zbroją zabójcy smoków**.

Pojawia się w **Kapliczce Zjednoczenia** po walce ze **Stróżami Otchłani** (bez konsekwencji).

Szczątki Eygona pojawią się w celi, w Osadzie Nieumarłych.

Niezależnie od tego, czy wezwałeś **Eygona** do walki ze **Zbroją zabójcy smoków**, po pokonaniu tego bossa znajdziesz jego ciało w **Osadzie Nieumarłych**, w celi, w której po raz pierwszy mogłeś spotkać **Irinę**. Możesz wtedy zabrać **Wielki młot Morne'a** oraz **Jęczącą tarczę**. U **Opiekunki Kapliczki** możesz także kupić jego **Zestaw Morne'a**.

Uwaga: Jeżeli dasz **Irinie** odpowiednią księgę będzie ona mogła nauczyć Cię cudów. Jeżeli jednak wykupisz od niej jakieś mroczne zaklęcie **Eygon** stanie się wobec Ciebie wrogo nastawiony. Znajdziesz go przy bramie, powyżej ogniska pojawiającego się po walce z bossem **Iudex Gundyr**. Zabity upuszcza on te same przedmioty. Porozmawiaj z **Iriną** znajdująca się obok dwukrotnie, a wróci ona do **Kapliczki Zjednoczenia**.

Uwaga 2: Kupienie od **Iriny** przynajmniej jednego mrocznego zaklęcia spowoduje, że jej quest będzie mógł podążyć tylko mroczną ścieżką.

Irina (Irina of Carim)

Osada Nieumarłych

Cela Iriny.

Irinę po raz pierwszy spotkać możesz w **Osadzie Nieumarłych**, przed katedrą prowadzącą do **Ofiarnej Drogi**. Jej celi pilnuje **Eygon**, jednakże możesz ją otworzyć bez konsekwencji (zeskocz na dół lub dostań się przez ścieki, po otwarciu drzwi kluczem. Dokładny opis znajduje się w rozdziale **Osada Nieumarłych - droga na dół**). Porozmawiaj z **Iriną** (zgódź się na dotknięcie), aby otrzymać **gest Modlitwa**. Postać po rozmowie przeniesie się do **Kapliczki Zjednoczenia**.

Kapliczka Zjednoczenia

Irina w **Kapliczce Zjednoczenia** będzie świadczyć usługi jako sprzedawca, jednakże jej głównym celem jest nauka cudów. Akceptuje ona cztery księgi - 3 z nich znajdziesz w lokacjach **Ofiarna Droga**, **Katedra Głębin**, **Zamek Lothric**, ostatnią możesz natomiast

zakupić od **Yurii z Londoru**. Quest **Iriny** związany jest z postacią **Eygona** i może zostać poprowadzony w dwóch kierunkach.

Aby trafić do **Iriny** zeskocz z mostku mając przed sobą kowala **Andre**. Następnie omiń **Orbecka** oraz **Cornyxa** i na końcu skręć w prawo, zamiast wychodzić na schody.

Wersja A (mroczna)

Po oddaniu jakiejś księgi **Irinie** możesz wykupywać od niej cuda, ale także mroczne zaklęcia. Gdy wykupisz przynajmniej jedno takie zaklęcie z jej celi zabierze ją **Eygon**. Spotkasz go następnie przy bramie, powyżej ogniska **Iudex Gundyr**. **Eygon** będzie nastawiony wrogo i musisz go wtedy zabić. Po walce podejdź do **Iriny**, która wróci do kapliczki po dwukrotnej rozmowie.

Irina nadal będzie sprzedawać cuda, do momentu wykupienia wszystkich mrocznych cudów. Wtedy **Irina** przestanie sprzedawać cuda, zamiast tego powinieneś usłyszeć dziwny dialog. Nie dotykaj jej drugi raz, gdyż zniknie z Twojej gry do czasu rozpoczęcia NG. Dopiero, gdy założysz **Rękawice Morne'a** (możesz je kupić u **Opiekunki Kapliczki** po zabiciu **Eygona**) porozmawiaj z nią dwukrotnie i dotknij. Jedyne, co pozostaje Ci na koniec to jej zabicie.

Wersja B

Aby doprowadzić do pozytywnego zakończenia zadania związanego z **Iriną** nie możesz wykupić od niej żadnego mrocznego cudu. Przynoś jej księgi i wykup wszystkie "dobre" cuda. Gdy to zrobisz **Irina** stanie się **Strażniczką ognia** i przeniesie do wieży znajdującej się obok **Kapliczki Zjednoczenia** (jeżeli odblokowałeś bramkę znajdziesz ją zaraz za nią, w miejscu, gdzie mogłeś pokonać **Mistrza miecza** z kataną). Będzie ona mogła podnosić Twój poziom doświadczenia w podobny sposób, jak normalna **Strażniczka ognia**. Ponadto znajdziesz tu obie księgi, które mogłeś dać **Irinie**, a które zawierają "mroczne" cuda. Możesz je zabrać i oddać **Karli**, aby nauczyć się ich bez konsekwencji związanych z questem **Iriny**.

Karla

Lochy Irithyllu

Zamknięta wcześniej cela z Karlą w środku.

Uwaga: Aby otworzyć celę **Karli** potrzebne są **Klucze strażnika więziennego**. Znajdziesz je w **Zbeszczeszczonej Stolicy** (w poradniku dokładniejszy opis znajduje się w rozdziale **Zbeszczeszczona stolica - powrót do Lochów Irithyllu**).

Do celi **Karli** dostaniesz się w najniżej położonej sali, pełnej wysysających życie przeciwników. Aby nie walczyć ze wszystkimi naraz wejdź do niej od mostu z **Zbeszczeszczonej Stolicy**. Odbij do korytarza po lewej, omijając główne skupisko przeciwników. Biegnąc zabij jednego strażnika, a następnie otwórz celę znajdującą się na końcu. Znajdziesz w niej wiedźmę **Karlę** - wybacz jej, a przeniesie się ona do **Kapliczki Zjednoczenia**. Może Cię wtedy nauczać czarnej magii, przyjmując księgi których nie przyjął **Cornyx**, bądź nie chciałeś ich dać **Irinie**.

Kapliczka Zjednoczenia

Karlę w **Kapliczce Zjednoczenia** znajdziesz we wnęce, poniżej pozycji kowala **Andre**. Przyjmuje ona księgi i naucza mrocznych zaklęć. Możesz jej przekazać księgi, których nie przyjął **Cornyx** (**Tom piromancji Quelany** oraz **Piromancje strażnika grobów**). Dodatkowo przyjmie także księgi pozwalające na zakup mrocznych cudów, które mogłeś dać też **Irinie** (**Święta księga brajlem z Głębin** i **Święta księga brajlem z Londoru** - spróbuj dać księgi dwukrotnie).

Velka - odpuszczanie grzechów

W trakcie rozgrywki może Ci się zdarzyć przypadkowo zaatakować jakąś postać, która pozostanie wobec Ciebie wroga. W niektórych przypadkach możesz zmienić ten stan rzeczy wykupując rozgrzeszenie przy posągu **Velki**. Pozwala to na przywrócenie stanu neutralności.

Możesz tutaj również wykupić całkowite odpuszczenie, jeżeli chcesz zmazać klątwę pustego. Działa to podobnie jak zresetowanie licznika poziomów "pustego" po użyciu **Kamienia Oczyszczania**. Nie powoduje to przedwczesnego zakończenia questa związanego z **Yurią** i jednym z zakończeń gry.

Lokalizacja: Osada Nieumarłych - droga na dół

Uwaga: Do wskazanego tutaj miejsca możesz się dostać na dwa sposoby, od różnych stron. Podany tutaj sposób przewiduje zeskoczenie na dół w miejscu pokazanym na screenie. Znajdziesz się tutaj po drodze do katedry (od areny z bossem musisz wyjść na sporą "łąkę", a następnie skręcić w lewo za kamiennym mostem - jest to

jedna z wielu dróg prowadzących do tego miejsca). Jeżeli posiadasz odpowiednią ochronę oraz dużą ilość punktów życia za znajdującym się tutaj NPC-em możesz powoli zjechać na dół. Utracisz sporo PŻ, jednakże przeżycie jest w tym wypadku możliwe

Atakuj "kości" nim złączą się, tworząc przeciwnika.

Po zeskoczeniu na dół udaj się do korytarza biegnącego pod kamiennym mostem, kawałek dalej, na wprost. W środku cały czas uważaj na kościotrupy powstające z rozrzucanych kości (możesz szybko atakować, nim potwory złączą się w całość). Idąc cały czas przez korytarz znajdziesz **Duszę nieznanego podróżnika**, **Halabardę z czerwoną rękojeścią** i (na końcu) **Przepaskę biodrową**, obok **posągu Velki**. Drzwi, które się tutaj znajdują mogą zostać otwarte od przeciwnej strony i jest to właśnie drugi sposób na dostanie się na dół.

Miejsce znalezienie wymaganego przedmiotu.

Mianowicie potrzebne są w tym celu **Prochy grabarza**. Aby je odnaleźć skieruj się od ogniska **Walący się most** w stronę obszaru przypominającego cmentarz (nagrobki po lewej stronie). W miejscu tym musisz uważać na lecące w Twoją stronę pociski (sprawę ułatwi Ci załatwienie sprawy z olbrzymem, którego znajdziesz w katedrze - jeżeli to zrobisz będziesz bezpieczniejszy na tym terenie). Od drzewa, przed którym znajduje się notatka (przed budynkiem) odbij lekko w lewo. Kawałek dalej, pomiędzy nagrobkami, odnajdziesz potrzebny przedmiot. Zanieś go do **Opiekunki Kapliczki**, a następnie odkup od niej **Klucz do grobowca** za 1500 dusz (pojawi się w ekwipunku dopiero, gdy oddasz prochy).

Wejście znajdujące się w lochach (po prawej stronie).

Mając ten klucz skieruj się do lochów. Wejście znajdziesz na opisanym wcześniej placu pełnym przeciwników (jeżeli wcześniej odblokowałeś ten skrót to drugie wejście znajduje się za kamiennym mostem, naprzeciwko ogniska **Walący się most**). Za pomocą klucza możesz otworzyć kraty. Dalsza eksploracja dolnej partii lokacji przebiega identycznie - jedyną różnicą jest kolejność, w jakiej będziesz natykał się na przedmioty i przeciwników.

Hawkwood

Kapliczka Zjednoczenia

Hawkwood to postać, którą znajdziesz w **Kapliczce Zjednoczenia** podczas pierwszej wizyty. Będzie on siedział na schodach, kawałek wyżej niż **Strażniczka Ognia**. Przy pierwszej rozmowie otrzymasz od niego **Ciężki klejnot** oraz **gest Upadek**. Gdy porozmawiasz z nim po walce ze **Stróżami Otchłani** dwa razy otrzymasz **Pierścień z Farron**.

Gdy pokonasz **Stróżów Otchłani**, **Toczonego przez klątwę drzewca** oraz **Kryształowego Mędrca Hawkwood** w końcu opuści **Kapliczkę Zjednoczenia**. Porozmawiaj wtedy z kowalem **Andre**, a otrzymasz **Tarczę Hawkwooda**. Jeżeli tego nie zrobisz będziesz mógł znaleźć tarczę po wyjściu z **Kapliczki Zjednoczenia**, pomiędzy nagrobkami (wychodząc na górze, przy wieży, zeskocz nieco niżej - tarcza będzie leżeć pod jednym z nagrobków, obok wściekłego psa - screen).

Hawkwood może zostać wezwany do walki z **Oceirosem, Zatraconym Królem**. Jego znak przywołania znajdziesz na placu, przed wejściem na arenę.

Szczyt Arcysmoków

Od trzeciego ogniska w lokacji **Szczyt Arcysmoków** zejdź po schodach w stronę dużego placu. Pod ścianą (screen) znajdziesz znak przywołania **Hawkwooda**. Pomoże Ci on w oczyszczeniu drogi do ołtarza, po czym zniknie (modląc się przed ołtarzem). Zrób to samo, używając **gestu Droga Smoka**, a otrzymasz **Migoczący kamień smoczego korpusu**.

Wróć po tym zdarzeniu do **Kapliczki Zjednoczenia** i porozmawiaj z kowalem **Andre**. Otrzymasz od niego **Mieczotrawę Hawkwooda**.

Twierdza Farrona

Hawkwood będzie czekał na arenie, na której pokonałeś wcześniej Stróżów Otchłani.

Ostatni raz możesz się spotkać z **Hawkwoodem** w miejscu walki ze **Stróżami Otchłani**. Będzie wrogo do Ciebie nastawiony. Podczas walki posiada 6 **Butelek z estusem**, więc przygotuj się na możliwość jego leczenia. Uważaj na zamaszyste uderzenia dużym mieczem, w szczególności w połączeniu ze sztyletem i okręcaniem się.

Hawkwooda możesz łatwo pokonać stosując prosty trick. Wystarczy wyjść poza teren areny, tak jak pokazano na screenie. **Hawkwood** będzie podchodził do krawędzi, ale nie opuść areny. Dzięki temu możesz go bezkarnie atakować z dystansu i szybko pokonać, bez zbędnego ryzyka. Gdy wygrasz otrzymasz **Migoczący kamień smoczej głowy**.

Dark Souls III - wymagania sprzętowe

Dark Souls III to nowoczesna gra akcji, która wymaga dobrego komputera, aby cieszyć się w pełni najlepszymi ustawieniami graficznymi. Poradnik został stworzony na laptopie o podanej konfiguracji: (Intel(R) Core(TM) i7-4700HQ CPU @ 2.40 GHz, NVIDIA GeForce GTX 850M, 8.00 GB RAM). W większości wypadków wystarczyło to do osiągnięcia zadowalającej płynności, nawet przy wysokich ustawieniach graficznych. Niemniej jednak warto zaznaczyć, że w grze zdarzały się spadki płynności, widoczne szczególnie podczas walk z bossami oraz większą liczbą przeciwników. W ogólnym rozrachunku podany sprzęt pozwolił na komfortową rozgrywkę.

Tryby gry

Singleplayer: Tak

Kooperacja offline (hot seat/split screen): Nie

Kooperacja przez Internet: Tak

Tryb Multiplayer: Tak

Nasz sprzęt

Poradnik został stworzony na komputerze o poniższej konfiguracji:

System operacyjny: Windows 8.1, 64 bity

Procesor: Intel(R) Core(TM) i7-4700HQ CPU @ 2.40 GHz

Pamięć RAM: 8.00 GB

Karta graficzna: NVIDIA GeForce GTX 850M, 4 GB pamięci własnej

Podana specyfikacja pozwoliła na komfortową grę przy mieszanych ustawieniach (średnio-wysokie). Spadek płynności był zauważalny w pewnych momentach, głównie w przypadku walki z bossami lub dużą ilością przeciwników.

PC - informacje ogólne

Systemy operacyjne: Windows 7 (SP1)/8.1/10

Połączenie internetowe w trakcie gry: Niewymagane

Konieczność aktywacji przez Internet: Tak (platforma Steam)

Kontrolery: gamepad lub klawiatura + mysz

Minimalne wymagania sprzętowe

System operacyjny: Windows 7 (SP1)/8.1/10

Procesor: Intel Core i5-2500 3.3 GHz/AMD FX-6300 3.5 GHz

Pamięć: 8 GB RAM

Karta graficzna: 1 GB, GeForce GTX 750/Radeon HD 6870 lub lepsza

Dysk twardy: 20 GB wolnej przestrzeni

Rekomendowane wymagania sprzętowe

System operacyjny: Windows 7 (SP1)/8.1/10

Procesor: Intel Core i7-2600 3.4 GHz/AMD FX-8350 4.0 GHz

Pamięć: 8 GB RAM

Karta graficzna: 4 GB, GeForce GTX 970 lub lepsza

Dysk twardy: 20 GB wolnej przestrzeni

Poradniki do gier dla ciebie.

Najnowsze poradniki i solucje do gier komputerowych i konsolowych
możesz pobrać na naszej stronie internetowej
http://www.gry-online.pl/poradniki-do-gier.asp

Serwisy GRYOnline.pl to gry dla każdego i wszystko o grach.

Encyklopedia Gier - Wszystkie gry w jednym miejscu, obszerne opisy, video, wymagania sprzętowe, daty premier.
http://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp

TVgry.pl - Internetowa telewizja dla graczy, własne produkcje, oficjalne materiały filmowe o grach.
http://tvgry.pl/

Czytaj o grach - Recenzje, beta testy i zapowiedzi gier.
http://www.gry-online.pl/czytaj-o-grach.asp

Forum Dyskusyjne dla graczy, największe w Polsce internetowe forum tematyczne dla miłośników internetowej rozrywki.
http://www.gry-online.pl/S008.asp

Gameplay.pl - Serwis blogowy, gry, filmy, komputery, konsole, książki, muzyka... serwisy na fajne tematy
http://gameplay.pl/

www.gry-online.pl